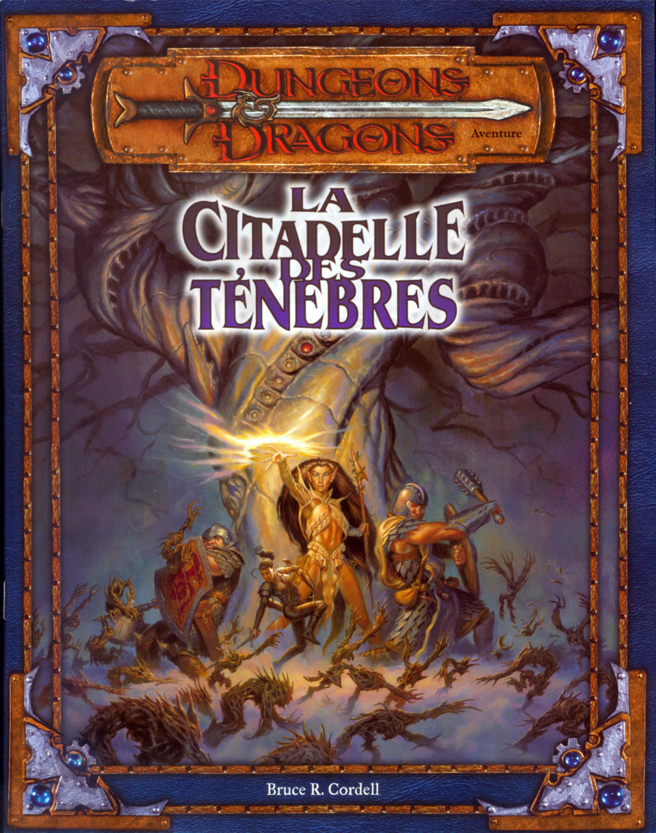

Dungeons & Dragons®
Aventure
La Citadelle des Ténèbres
Bruce R. Cordell


Carte des environs
route neuve
plaine de Cendre
La Chênevraie
vieille route
ravin
Citadelle des Ténèbres
N
Plan de La Chênevraie
maire
prison
famille Hucrelle
route neuve
auberge du Vieux Sanglier
épicerie
guérisseuse
puits
vieille route
forgeron
N
route neuve
Citadelle des Ténèbres plan en coupe
(pas à l'échelle)
1
2
étage de la forteresse
3
étage du Bosquet noir
Légende
muret
escalier
porte en bois
porte en pierre
passage secret
piège
plan de l'étage de la forteresse
1,50 mètre
échelle
3 mètres

LA CITADELLE DES TÉNÈBRES

Bruce R. Cordell

Relecture : Miranda Horner
Direction créative : Ed Stark
Direction artistique : Dawn Murin
Illustration de couverture : Todd Lockwood
Illustrations intérieures : Dennis Cramer
Cartographie : Todd Gamble
Maquette : Angelika Lokotz
Conception graphique : Sean Glenn, Sherry Floyd
Responsables du projet : Larry Weiner, Josh Fischer
Responsable de production : Chas DeLong
Testeurs : Jason Carl, Andy Collins, Monte Cook, Jesse Decker, Andrew Finch, Chris Galvin, Dave Gross, Eric Haddock, Miranda Horner, Gwendolyn Kestrel, Bryan Kinsella, Kevin Kukas, Viet Nguyen, Dave Noonan, Chris Perkins, Jon Pickens, Jeff Quick, John D. Rateliff, Mark Russell, Ed Stark, Rob Stewart, Barbara Walker, Jennifer Clarke Wilkes, Johnny Wilson, Dennis Worrell et toute l'équipe de ConSpiracy.

Basé sur les règles originales de DUNGEONS & DRAGONS®, créées par Gary Gygax et Dave Arneson, et les nouvelles règles de DUNGEONS & DRAGONS®, conçues par Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker et Peter Adkison.

Version française
Traduction : Éric Holweck
Relecture : Héloïse Saint-Jean, CROC et Stéphane Laye
Maquette : Piotr Tcherepkine et Thorfin Boulovski
Responsable de gamme : Amber Fullerton
Titre original : *The Sunless Citadel*

Table des matières

U.S., CANADA, ASIA
PACIFIC, & LATIN AMERICA
Wizards of the Coast, Inc.
P.O. Box 707
Renton WA 98057-0707
(Questions?) 1-800-324-6496



EUROPEAN HEADQUARTERS
Wizards of the Coast, Belgium
P.B. 2031
2600 Berchem
Belgium
+32-70-23-32-77

Venez nous rendre visite sur Internet à l'adresse **www.asmodee.com**



Introduction

Tout roule avec des mystères révoltants
De campagnes, d'anciens temps,
De donjons visités, de parcs importants;
C'est en ces bords que l'on entend
Les passions mortes des chevaliers errants.
Mais que salubre est le vent.

— Arthur Rimbaud, « Éternité », *Les Illuminations.*

La Citadelle des Ténèbres est une aventure de DUNGEONS & DRAGONS® s'adressant à quatre personnages de niveau 1. Les PJ (personnages incarnés par les joueurs) participant à toute l'aventure devraient passer au niveau 2, puis au niveau 3 juste avant le combat final.

Niveaux de difficulté. *La Citadelle des Ténèbres* peut également accueillir des groupes réunissant plus de quatre aventuriers de niveau 1. En fait, cette aventure peut même être jouée par des personnages de niveau 2 ou 3. Les premières rencontres seront juste plus faciles pour eux, et ils pourront donc en enchaîner un plus grand nombre sans avoir besoin de repos. De votre côté, n'oubliez pas que les rencontres proposées sont moins difficiles pour un groupe de PJ de niveau 2 ou 3, ce qui signifie qu'elles doivent leur rapporter moins de points d'expérience. Dès que les personnages comptent suffisamment de PX pour passer au niveau suivant, permettez-leur de le faire, même en cours d'aventure. Il n'y a qu'ainsi qu'ils seront de taille à affronter les adversaires qui leur sont proposés en fin de scénario.

PRÉPARATIFS

En tant que maître du donjon (MD), vous devez posséder le *Manuel des Joueurs* et le *Guide du Maître*. Le *Manuel des Monstres* devrait également vous être utile.

Le texte apparaissant sur fond grisé est destiné à être lu ou paraphrasé aux joueurs. Les encadrés contiennent des informations importantes pour vous aider à faire jouer l'aventure. Seuls les points de vie de chaque monstre sont mentionnés dans la rencontre correspondante, les caractéristiques complètes étant regroupées dans l'appendice. Vous devez les lire avant le début de la partie, afin de bien vous imprégner des capacités des créatures que les personnages auront à affronter.

Chaque rencontre s'accompagne d'un niveau de difficulté (ND) indiqué entre parenthèses, dont le but est de vous donner une idée immédiate de la menace présentée par les monstres concernés. Pour calculer le nombre de points d'expérience de chaque rencontre, trouvez le facteur de puissance (FP) des créatures, indiqué dans l'appendice. Cela fait, il ne vous reste plus qu'à consulter la Table 7–1 du *Guide du Maître* pour savoir à combien de points d'expérience ce FP correspond par rapport au niveau moyen du groupe. Multipliez le total obtenu par le nombre de monstres présents et divisez-le par le nombre de PJ (et éventuellement de PNJ alliés au groupe) en vie au début de la rencontre.

Avant la partie, peut-être aurez-vous intérêt à vous familiariser de nouveau avec les règles concernant les sources de lumière (Chapitre 9 du *Manuel des Joueurs*), les préparatifs (Chapitre 1 du *Guide du Maître*) et les règles du combat (Chapitre 8 du *Manuel des Joueurs*).

CONTEXTE DE L'AVENTURE

Les personnages ne connaissent pas le contexte d'emblée, mais ils peuvent le découvrir, du moins en partie, au cours de l'aventure.

Cette aventure se déroule à l'intérieur d'une forteresse autrefois splendide, mais qui a sombré sous terre il y a bien longtemps. Rebaptisée Citadelle des Ténèbres, elle accueille désormais des créatures malfaisantes dans ses salles et couloirs en ruine. Le mal s'est enraciné en son cœur, lequel se trouve désormais au niveau d'un jardin souterrain envahi par des végétaux corrompus. Là, un arbre maléfique et son gardien trament de vils complots loin de la lumière du jour.

L'arbre de Gulthias a comme gardien un druide maléfique du nom de Belak le Banni. Ce dernier est arrivé à la citadelle voici une douzaine d'années, attiré par des rumeurs faisant état de fruits enchantés. À sa grande surprise, il découvrit une forteresse plusieurs fois centenaire plongée sous terre par un enchantement d'une puissance incommensurable. Les habitants d'origine avaient disparu depuis longtemps, remplacés par les créatures néfastes communes à ce genre d'environnement. Au centre de la citadelle, Belak accéda par hasard au Bosquet noir. Là, il trouva l'arbre de Gulthias, qui avait poussé à partir d'un pieu utilisé pour tuer un vampire.

Deux fruits magiques poussent sur les branches de l'arbre: une pomme rouge vif, parfaite en tout point, mûrit pour le solstice d'été; une autre, totalement blanche, faisant de même pour le solstice d'hiver. Le fruit de l'été apporte vie, santé et vigueur, tandis que celui de l'hiver les vole. Depuis la venue de Belak, les fruits ont été dispersés dans la région, encourageant indifféremment la cause du Bien ou du Mal. Mais leurs pépins, eux, sont tous synonymes de corruption, car une fois en terre, ils donnent systématiquement naissance à des créatures maléfiques et vaguement humanoïdes: les nielleux.



SYNOPSIS DE L'AVENTURE

La Citadelle des Ténèbres est une aventure basée sur un site. Les personnages entendent des rumeurs faisant état d'une forteresse enterrée et découvrent qu'elles sont fondées. Une fois sur place, ils doivent éviter des pièges posés depuis longtemps, mais aussi vaincre les nielleux et deux tribus d'humanoïdes (kobolds et gobelins) qui se livrent une guerre sans merci.

La Chênevraie. S'ils sont en difficulté, les aventuriers pourront se replier vers le bourg de La Chênevraie, où ils pourront acheter tout l'équipement nécessaire.

Les kobolds. Si les personnages sont diplomates, ils peuvent parvenir à un accord avec les kobolds, mais uniquement à condition de retrouver «l'animal de compagnie» perdu par la cheftaine des humanoïdes.

Les gobelins. Il est plus difficile de s'entendre avec les gobelins, qui se sentent trop sûrs d'eux pour accepter de négocier.

Le bosquet secret et ses environs. Les aventuriers parviendront enfin au niveau enfoui de la citadelle et au Bosquet noir. Là, ils apprendront la vérité sur les fruits enchantés et ils devront vaincre Belak le Banni et l'arbre de Gulthias s'ils veulent revoir la lumière du jour.

ACCROCHES

La Citadelle des Ténèbres peut se trouver dans n'importe quelle vallée encaissée et reculée de votre monde de campagne. Consultez la carte des environs dessinée sur la p. 2 de la couverture. Nous vous proposons trois méthodes pour attirer les personnages, sachant que vous pouvez tout à fait en mêler plusieurs. Nous vous recommandons de répartir les accroches ci-dessous entre plusieurs aventuriers, afin que tous ne soient pas là pour la même raison.

L'appel de l'aventure. Vous avez envie de vous faire un nom. La légende de la Citadelle des Ténèbres est la plus connue de la région, et les rumeurs qui l'entourent en font le site rêvé pour les héros en quête de gloire et de fortune.

Le contrat. Des aventuriers locaux sont partis pour la forteresse le mois dernier. Depuis, plus personne ne les a revus. Deux membres de ce groupe étaient frère et sœur; il s'agissait de Talgen et Sharwyn Hucrelle (un guerrier et une magicienne) appartenant à une importante famille marchande de La Chênevraie. Kérowyn, la matriarche de la famille Hucrelle, vous autorise à conserver tout ce que vous trouverez sur place si vous lui ramenez son petit-fils et sa petite-fille, ou du moins la chevalière en or portée par chacun des jeunes gens. Elle offre également une récompense de 125 po par chevalière et par PJ. Cette récompense sera doublée si les aventuriers ramènent les deux disparus en bonne santé (physique et mentale).

L'attrait du mystère. La tribu de gobelins occupant les ruines locales (appelées Citadelle des Ténèbres, bien que l'on ignore pourquoi) vend un fruit magique à La Chênevraie tous les étés. Les humanoïdes pratiquent de la sorte depuis une douzaine d'années. En temps normal, chaque fruit leur rapporte dans les 50 po, car les habitants de la petite ville sont incapables de payer davantage. Le fruit, qui serait apparemment une pomme parfaite, soignerait les malades. Parfois, les Chênevrois plantent ses pépins, dans l'espoir de voir pousser un pommier enchanté. Mais quand les pépins finissent par germer, ils donnent naissance à des arbrisseaux rabougris. Ceux-ci poussent jusqu'à atteindre une cinquantaine de centimètres de haut, et à ce stade quelqu'un les vole systématiquement. Les Chênevrois y voient là un acte des gobelins, qui agiraient ainsi afin de garantir leur monopole sur les fruits magiques. Vous vous demandez comment de misérables gobelins peuvent posséder une telle merveille et comment ils s'y prennent pour dérober les arbustes plantés par les habitants du bourg. Dans le même temps, vous aimeriez bien trouver cet arbre miraculeux afin de soigner les gens malades que vous connaissez.

La petite ville de La Chênevraie

La communauté la plus proche du donjon est la petite ville (ou bourg) de La Chênevraie (n'hésitez pas à modifier ce nom s'il ne s'intègre pas à votre campagne). Voir le plan de La Chênevraie pour ce qui est du centre du bourg. Toutes les règles données pour une petite ville dans le Chapitre 4 du *Guide du Maître* s'appliquent à La Chênevraie.

♛ La Chênevraie (bourg): conventionnel; AL NB; limite de 1000 po; liquidités 45 000 po; 901 habitants; communauté ouverte (humains 79 %, halfelins 9 %, elfes 5 %, nains 3 %, gnomes 2 %, demi-elfes 1 % et demi-orques 1 %).

Dirigeant: Vurnor Leng, maire, Nob 7 humain.

Personnalités: Kérowyn Hucrelle, GdP 6 humaine (marchande); Dem «Corkie» Nackle, Prê 4 gnome (f; Pélor; guérisseuse); Félosial, HdA 3 demi-elfe (f; sergent de la garde); Ben, Lu, Jym et Roda, HdA 4 humains et humaines (adjoints); Rurik Lutgehr, Exp 3 nain (forgeron); Garon, Exp 3 humain (aubergiste du *Vieux Sanglier*).

Autres: gardes, HdA 2 (12); Exp 3 (8); Rou 3 (2); Rôd 2 (1); GdP 1 (865).

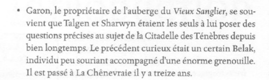
Note. Les arbustes poussant en bordure du bourg disparaissent durant la visite des personnages. Sans que les habitants le sachent, les végétaux s'animent à la nuit tombée et s'en vont d'eux-mêmes (il s'agit de nielleux, monstres décrits dans l'appendice).

RUMEURS CIRCULANT À LA CHÊNEVRAIE

Les personnages peuvent apprendre ce qui suit en réussissant un jet de Renseignements dans une taverne de La Chênevraie (DD 10), mais aussi par une bonne interprétation:

- La vieille route passait juste à côté des ruines voisines (la Citadelle des Ténèbres), mais on ne l'utilise plus guère à cause des brigands gobelins qui opèrent dans le secteur. Personne ne sait vraiment ce qu'était la forteresse, mais selon la légende, c'était autrefois la retraite d'une secte vénérant les dragons.
- La vieille route passe également en bordure de la plaine de Cendre, une terre désolée. Les aventuriers réussissant un jet de Connaissances (histoire, géographie ou folklore local; DD 12) savent que la dévastation est attribuée à un dragon d'antan, Ashardalon. Ils peuvent également l'apprendre en demandant aux habitants du bourg.
- Ces temps-ci, les éleveurs de bétail ne s'éloignent pas trop de la ville avec leurs troupeaux. Ils ont peur, suite aux récits de monstres inconnus qui rôderaient à la nuit tombée. Personne n'a vu ces créatures, qui ne laissent pas de traces identifiables. Mais plusieurs humains et animaux qui n'étaient pas rentrés au crépuscule ont par la suite été retrouvés morts, lacérés par des dizaines de griffes aussi fines que des aiguilles.
- Le groupe d'aventuriers disparus était constitué d'un guerrier (Talgen), une magicienne (Sharwyn), un paladin de Pélor (sire Bradford) et un rôdeur (Karakas). Sire Bradford n'était pas originaire de la région; il possédait une épée magique qu'il appelait Fracasseuse.
- Parfois, les gobelins vendent une pomme, l'hiver. Mais celle-là est blanche et empoisonnée, à tel point qu'il suffit de la toucher pour être affecté. Aucune pomme, blanche ou rouge, ne peut être trouvée à La Chênevraie ou dans les environs (il n'en reste plus).





- Garon, le propriétaire de l'auberge du *Vieux Sanglier*, se souvient que Talgen et Sharwyn étaient les seuls à lui poser des questions précises au sujet de la Citadelle des Ténèbres depuis bien longtemps. Le précédent curieux était un certain Belak, individu peu souriant accompagné d'une énorme grenouille. Il est passé à La Chênevraie il y a treize ans.

L'ÉPOQUE DE L'ANNÉE

Si vous voulez que les personnages aient la possibilité de trouver l'un des fruits de l'arbre de Gulthias, commencez l'aventure quelques semaines avant le solstice d'été ou d'hiver. Cela vous permettra également d'enrichir vos descriptions : si vous choisissez l'été, les collines grouillent de vie et la chaleur se fait parfois oppressante dans le courant de l'après-midi. Par contre, si l'aventure se déroule en hiver, les températures restent basses et il gèle la nuit. Dans ce cas, les personnages ont besoin d'être vêtus en conséquence. Précipitations et bourrasques glacées créent d'impressionnants tas de neige en bordure de la vieille route.

L'OBSCURITÉ

N'oubliez pas que la plupart des salles du donjon sont en permanence dans le noir et que certains personnages auront besoin d'une source de lumière pour y voir. Les créatures dotées de vision dans le noir, comme les nains, voient à 18 mètres à la ronde dans le noir le plus complet. Les autres doivent s'aider d'une ou plusieurs sources de lumière, lesquelles sont regroupées ci-dessous (à noter que les créatures dotées de vision nocturne voient deux fois plus loin que la zone indiquée) :

Source de lumière	Zone éclairée	Durée
Bougie	1,50 m	1 heure
Lampe	4,50 m	12 h/litre d'huile
Lanterne à capote	Cône de 18 m	12 h/litre d'huile
Lanterne sourde	9 m	12 h/litre d'huile
Torche	6 m	1 heure
Bâton éclairant	9 m	6 heures
Lumière	6 m	10 minutes
Flamme éternelle	6 m	Permanente

LE PLAN

Il est difficile de ne pas se perdre dans un tel dédale de couloirs, et les aventuriers risquent vite de s'égarer si personne ne dessine un plan. Demandez un volontaire parmi les joueurs. Il devra écouter attentivement chacune de vos descriptions et reproduire fidèlement chaque salle et couloir sur son plan, en notant les portes et tout ce qui lui paraît digne d'intérêt.

L'ORDRE DE MARCHE

Demandez aux joueurs dans quel ordre leurs personnages avancent en temps normal. Cela vous permettra de savoir qui est où, ce qui est important si les PJ sont attaqués par surprise ou s'ils s'engagent dans un couloir défendu par un piège.

LA CITADELLE ET SES ENVIRONS

Ô dragon d'antan sur ton trône de nuage,
Sème terreur et dévastation au fil des âges.

— Hymne populaire

L'aventure commence réellement quand les personnages sont prêts à quitter La Chênevraie.

La vieille route est mal entretenue, comme le prouvent les touffes d'herbe qui poussent en son milieu. Elle serpente entre les collines rocailleuses, passant à côté de bosquets de chênes centenaires et de 1d4 fermes abandonnées. Les PJ sont les seuls à l'emprunter. Il y a une dizaine de kilomètres entre La Chênevraie et la Citadelle des Ténèbres par la vieille route, ce qui correspond à un peu plus de trois heures de marche pour les personnages ayant une vitesse de déplacement de 6 m (et deux heures seulement pour ceux qui ont une vitesse de déplacement de 9 m). Si les aventuriers sont à cheval, il leur faut compter entre une heure et une heure et demie, selon la qualité de leurs montures. Enfin, s'ils choisissent de ne pas suivre la route, les collines rocailleuses ralentissent leur progression et ils mettent deux fois plus de temps qu'indiqué ci-dessus.

Créatures (ND 2/3). Si les personnages voyagent de nuit ou décident de camper entre La Chênevraie et la Citadelle des Ténèbres, ils ont 60% de chances par nuit de se faire agresser par deux nielleux. Une fois vaincus, les monstres ont l'air de petits tas de brindilles brisées.

Nielleux (2) : pv 5 chacun.

Tactique. Les nielleux attaquent de nuit et en s'abritant derrière la végétation existante (le cas échéant). Ils produisent en marchant un bruit similaire à celui que fait le vent dans les feuilles sèches. Les PJ ne disposant pas d'une source de lumière et incapables de voir dans l'obscurité les combattent avec un malus de – 3 au jet d'attaque (ils parviennent tout de même à repérer les nielleux à la faveur de la lune et des étoiles). Voir l'appendice pour plus de précisions sur ces créatures.

LA CITADELLE DES TÉNÈBRES

Les descriptions qui suivent correspondent aux chiffres et nombres inscrits sur le plan.

0. Ravin des ténèbres

Les personnages arrivant de jour ont une bonne vue du site, représenté sur le plan en coupe de la citadelle. S'ils arrivent de nuit, ils ne voient que ce que leur permet leur source de lumière (et le mode de vision de chacun).

> La vieille route passe à l'est d'un étroit ravin. Là où elle s'en approche le plus, le ravin s'élargit légèrement. Plusieurs piliers brisés sont visibles en cet endroit. Deux sont encore

droits, mais la plupart sont plus ou moins inclinés. D'autres sont cassés, et quelques-uns sont manifestement tombés dans le vide. D'autres encore se dressent de l'autre côté du gouffre.

Le ravin fait plusieurs kilomètres de long et s'étend dans les deux directions. Sa largeur et sa profondeur moyennes tournent autour de 9 mètres. Il fait 12 mètres de large au niveau de la vieille route et s'enfonce bien plus profondément sous terre (voir la vue en coupe de la citadelle).

Si les aventuriers examinent les alentours, ils découvrent que la quasi-totalité des piliers sont endommagés et que la plupart d'entre eux sont couverts de graffiti en alphabet nain. Une fois traduits, quiconque connaît le gobelin comprend qu'il s'agit là de menaces et d'avertissements conseillant aux intrus potentiels de passer au large. Un jet de Fouille réussi (DD 13) révèle que de nombreux feux de camp de petite taille ont été allumés dans les environs, les plus récents datant d'un mois environ. Mais quelqu'un a pris la peine de disperser les cendres afin qu'il soit impossible de s'en rendre compte depuis la vieille route.

Quiconque s'approche du bord remarque aussitôt une solide corde à nœuds attachée à l'un des piliers inclinés. Elle disparaît dans l'obscurité et, à en juger par son excellent état, elle ne doit pas être là depuis plus de deux ou trois semaines, tout au plus. Quelques prises plus anciennes ont également été taillées à même la roche. On les doit aux gobelins.

La descente. Descendre à la corde à nœuds ne présente pas la moindre difficulté pour peu qu'on s'aide des jambes le long de la paroi (jet d'Escalade, DD 0). Si les personnages procèdent de la sorte, ils descendent de 15 mètres jusqu'à la corniche (1). Ils peuvent également employer les prises, mais l'entreprise est plus risquée (jet d'Escalade, DD 10). Tout PJ ratant son jet tombe d'une hauteur de 7,50 mètres, ce qui correspond à 2d6 points de dégâts.

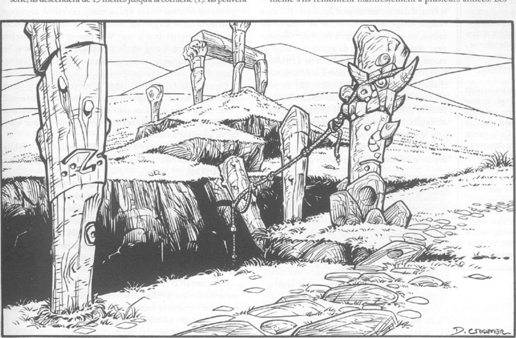
Notez si les personnages prennent garde à ne pas faire de bruit. Ceux qui vous indiquent qu'ils font preuve de discrétion ont droit à un jet de Déplacement silencieux (opposé au jet de Détection des rats de 1). Enfin, notez qui est le premier PJ à atteindre la corniche, soit en tombant, soit en descendant normalement.

1. Corniche

La corniche est représentée sur la vue en coupe de la citadelle.

Une corniche sablonneuse surplombe un gouffre obscur s'étendant en direction de l'ouest. La corniche est large mais accidentée, car jonchée de sable, de pierres et d'ossements de petits animaux. Un escalier grossièrement taillé en part, qui s'enfonce en zigzag dans les entrailles de la terre.

Même les personnages dotés de vision dans le noir ne peuvent voir la paroi opposée du gouffre, qui se dresse à 75 mètres à l'ouest. Le fond est lui aussi invisible, puisqu'il se trouve à 25 mètres sous le niveau de la corniche. Une fois les monstres vaincus, les PJ peuvent examiner la corniche à leur rythme. Un jet de Fouille réussi (DD 13) leur révèle des traces de pas (laissées par le groupe d'aventuriers précédent) qui empruntent l'escalier. Des empreintes de gros rats sont également visibles. Les personnages trouvent aussi un cercle de pierres comprenant les cendres de centaines de feux de camp successifs, même s'ils remontent manifestement à plusieurs années. Les



Vue d'ensemble de la citadelle (pour le MD)

Il y a bien longtemps, une secte vénérant les dragons et soucieuse de préserver son intimité construisit la citadelle à la surface. Il ne reste plus aucune trace de ce culte, même si certaines sources s'accordent pour penser qu'il était lié au dragon Ashardalon. Le cataclysme qui détruisit la secte fit sombrer la forteresse sous terre, mais la majorité de la structure survécut en raison des enchantements résiduels qui la protégeaient. Gobelins et autres créatures s'installèrent rapidement dans le complexe désert. Leurs descendants y vivent toujours, quelques siècles plus tard.

Autrefois, les gobelins patrouillaient aux environs du ravin (0) afin de dévaliser quiconque empruntait la vieille route. Mais ils ont cessé de le faire depuis une quarantaine d'années, car cette dernière n'est plus usitée. Depuis peu, une tribu de kobolds essaye de s'installer à l'étage supérieur de la citadelle, également occupé par les gobelins. Les deux groupes d'humanoïdes se livrent une guerre constante, faite d'embuscades et d'escarmouches. Cette rivalité devrait permettre aux PJ d'entrer dans le donjon sans trop attirer l'attention (les aventuriers disparus avaient fait de même ; ce sont eux qui ont noué la corde au pilier).

Les gobelins comme les kobolds considèrent que la citadelle leur appartient, mais il reste certaines salles qu'aucun des deux groupes n'a encore explorées. De la même manière, ils évitent de descendre au niveau du bosquet. Autrefois, les gobelins craignaient que cet étage soit hanté, et ils ne sont pas loin de la vérité depuis que Belak est arrivé, il y a une douzaine d'années. C'est le druide malfaisant qui ordonne aux gobelins d'aller vendre la pomme à La Chênevraie chaque année, et les humanoïdes lui obéissent par peur des représailles.

cendres contiennent de nombreux ossements (de petits animaux mangés par les gobelins) et quelques fers de lance grossiers (forgés par les humanoïdes).

Créatures (ND 1). Trois rats sanguinaires rôdent sur la corniche, attirés par les proies qui viennent parfois s'y écraser après être accidentellement tombées du bord du ravin. Dès qu'ils perçoivent l'approche des PJ, ils se cachent pour mieux les surprendre. Ces créatures ressemblent à de gros rats de près d'un mètre de long.

Rats sanguinaires (3) : pv 6, 4, 3.

Tactique. Les rats attaquent le premier personnage arrivant sur la corniche (sauf si ce dernier ne fait pas le moindre bruit). Étant cachés, ils ont de bonnes chances de prendre leur proie par surprise et ils utilisent l'action partielle que cet avantage leur procure pour se porter au contact du PJ. Ils tentent de prendre leur adversaire en tenaille, ce qui signifie que deux rats se placent de part et d'autre du PJ. Dans ce cas, ils bénéficient tous deux d'un bonus de +2 au jet d'attaque. Quiconque tombe de la corniche subit 8d6 points de dégâts.

2. Escalier

Cet escalier large de 1,50 mètre apparaît sur la vue en coupe et le plan de l'étage de la forteresse. Bien que grossièrement taillé, il n'est pas vraiment dangereux, sauf pour quelqu'un qui le dévalerait ou le gravirait en courant. Si un personnage tente de le faire, il doit réussir un jet d'Équilibre (DD 13) à chaque virage serré pour éviter de tomber. De même, un combat au corps à corps sur l'escalier peut provoquer la chute de quiconque subit au moins 5 points de dégâts et rate un jet d'Équilibre (DD 10). L'escalier change trois fois de direction ; chaque fois, il s'élargit pour constituer un petit palier au niveau du virage. Une chute depuis le premier palier (le plus élevé) inflige 6d6 points de dégâts, contre 4d6 pour le deuxième et 2d6 pour le troisième. Les personnages dotés de vision dans le noir peuvent distinguer le fond du ravin depuis le deuxième et le troisième paliers.

> En limite de votre champ de vision, une forteresse émerge lentement de l'obscurité. Bien qu'impressionnante, elle a l'air abandonnée depuis longtemps, à en juger par ses fenêtres noires et ses remparts déserts. Un grand silence règne, exception faite du souffle de la brise fraîche qui vous parvient depuis la surface, charriant avec elle une odeur de poussière et de légers relents de pourriture.

L'escalier relie la corniche (1) à la cour (3), comme indiqué sur le plan de l'étage de la forteresse.

3. Cour en ruine

> L'escalier étroit débouche dans une petite cour qui devait autrefois être une tour dotée de remparts. La forteresse s'est enfoncée si profondément dans le sol que le sommet de cette tour se trouve désormais au niveau du sol du gouffre. Celui-ci s'étend au nord et au sud, couvert de gravats à perte de vue. À l'ouest, vous ne voyez que ce qui était sans doute autrefois la Citadelle des Ténèbres. Une tour se dresse au bout de la cour.

Cette cour au sol de pierre est entourée de gravats. Elle recèle un piège et mène à une porte permettant d'entrer dans la forteresse.

Gravats environnants. Les gravats cernent la citadelle, comme indiqué sur le plan. Si les aventuriers s'engagent sur ce terrain accidenté, ils remarquent immédiatement que le sol ne demande qu'à se dérober sous leurs pieds. Les personnages de petite taille risquent de tomber entre deux blocs. Rats et autres créatures de taille similaire peuvent se mouvoir sans danger, mais seulement au quart de leur vitesse de déplacement normale. Les personnages décidant de poursuivre en dépit du bon sens doivent effectuer un jet d'Équilibre (DD 15) tous les 3 mètres. En cas d'échec, le bloc sur lequel ils viennent de poser le pied bouge et ils tombent dans une cavité à moitié emplie de gravats. La chute ne leur inflige pas le moindre dégât, mais un jet d'Escalade (DD 15) leur est nécessaire pour remonter. Chaque fois qu'un PJ tombe dans un trou (ou y retombe, en ratant son jet d'Escalade), le bruit qu'il fait a 10 % de chances d'attirer un rat sanguinaire (plusieurs dizaines vivent à proximité). Les rats se déplacent lentement entre les gravats, attaquant 3 rounds plus tard les personnages restés dans la cour. Vous pouvez autoriser des jets de Perception auditive ou de Détection afin de voir si les aventuriers remarquent l'approche des rats ; sinon, ils risquent d'être pris par surprise.

Piège (ND 1/2). Une trappe s'ouvre devant la porte menant en 4. Un passage large de 30 centimètres permet d'accéder à cette dernière sans tomber. Nains et roublards peuvent éventuellement repérer la trappe avant que quelqu'un ne passe au travers.

Trappe : FP 1/2 ; 3 m de profondeur (1d6) ; jet de Réflexes annule (DD 16) ; Fouille (DD 21) ; Désamorçage/sabotage (DD 20).

Un mécanisme à ressort réarme la trappe 3d6 rounds après qu'elle s'est ouverte. Le fond de la fosse contient deux gobelins presque transformés en squelettes, un autre mort depuis la veille, et un rat sanguinaire on ne peut plus vivant. Ce dernier est descendu dans le trou pour se repaître du cadavre du gobelin, avant de se faire piéger quand la trappe s'est refermée. Si on le fouille, ce gobelin possède une bourse de ceinture contenant 4 po et 23 pa.

Créature (ND 1/3). Le rat sanguinaire attaque immédiatement quiconque tombe ou descend dans la trappe. Si les personnages ouvrent la trappe sans descendre, le monstre peut éventuellement monter les attaquer.

Rat sanguinaire (1) : pv 7.



4. Tour

Cette tour circulaire est jonchée de blocs de granit sur lesquels gisent quatre dépouilles de gobelins, apparemment tués au combat. L'un d'eux a été cloué au mur ouest par une lance. Trois portes en bois mènent hors de la pièce. Au-dessus de vous, le mur circulaire s'élève d'une dizaine de mètres, mais les planchers successifs et le toit de la tour ont disparu, ne laissant plus qu'une charpente vide.

Malgré les morsures de rats qui défigurent les cadavres, il est possible de déterminer que les gobelins sont morts depuis un mois environ. Tous leurs objets de valeur ont disparu, mais chacun possède encore une épée courte. Si un personnage retire la lance clouant l'un des humanoïdes au mur, celui-ci s'effondre, révélant plusieurs runes impressionnantes gravées dans le mur. Quiconque sait lire le draconien parvient à les déchiffrer : « Ashardalon ».

Un passage secret débouche dans une petite cavité s'ouvrant au sud (voir 5).

5. Cavité secrète

Les personnages ne peuvent accéder à cette cavité que par le biais du passage secret, qu'ils découvrent sur un jet de Fouille réussi (DD 16). Comme toujours, les elfes ont droit à un jet de Fouille automatique dès qu'ils passent à moins de 1,50 mètre du passage secret. Le battant de pierre est défendu par une aiguille, mais fort heureusement, le poison dans lequel elle avait été trempée est éventé depuis longtemps.

Aiguille : FP 0 ; aiguille (1 point de dégâts) ; jet de Réflexes annule (DD 16) ; Fouille (DD 21) ; Désamorçage/sabotage (DD 20).

Cette petite cavité est froide et humide. Trois squelettes d'arbalétriers morts depuis bien longtemps sont avachis près de meurtrières colmatées par les gravats dans les murs sud et est.

Ces arbalétriers résidaient dans la forteresse au moment du cataclysme qui a causé la perte de la secte. Ils ont péri lors de la catastrophe, mais sont aussitôt devenus des morts-vivants. Les meurtrières derrière lesquelles ils étaient postés sont aujourd'hui ensevelies sous les gravats. Aucun des habitants actuels de la citadelle n'a découvert ce passage secret. Si les aventuriers entrent dans la cavité, les squelettes s'animent aussitôt.

Créatures (FP 1). Les squelettes sont des morts-vivants, comme le montre l'étincelle rouge vif qui luit au fond de leurs orbites vides, mais ils restent totalement immobiles tant que personne ne les dérange. Bien qu'ayant été arbalétriers de leur vivant, ils se battent à coup de griffes squelettiques. Chacun d'eux possède 1d10 po, 2d10 pa et 1 *carreau* +1.

Squelettes (3) : pv 9 chacun.

Tactique. Quand les squelettes s'animent, un ou deux d'entre eux essayent de sortir de la cavité. Celui ou ceux qui restent affrontent le personnage se trouvant en 5 tandis que le ou les autres attaquent les PJ de la tour. Souvenez-vous que monstres et aventuriers peuvent traverser des cases occupées par leurs alliés, ce qui permet éventuellement aux squelettes de quitter le passage secret. Il va de soi que cela risque de les exposer à une attaque d'opportunité de la part du personnage se trouvant à l'entrée du passage (le cas échéant).

6. Antichambre désaffectée

Les murs de maçonnerie de ce couloir de 6 mètres de large sont en piètre état ; d'ailleurs, ils se sont totalement effondrés à une dizaine de mètres de vous. Le mur ouest a bien mieux résisté que les autres. Il s'orne d'une porte en pierre sur laquelle est sculpté un dragon dressé sur ses pattes arrière. La serrure de la porte est située dans la gueule du dragon.

La porte en pierre est fermée à clef (voir la salle 7 pour de plus amples précisions à son sujet).

Créature (ND 1/3). Un rat sanguinaire se cache dans les gravats (jet de Détection pour le repérer, DD 25), entre lesquels il peut se faufiler pour sortir des ruines. Il attaque quiconque approche à moins de 1,50 mètre de l'extrémité du couloir, ou quiconque reste seul dans cette galerie. Si les aventuriers le remarquent et tentent de l'attaquer alors qu'il est toujours caché, il bénéficie d'un abri de 25 %, ce qui se traduit par un bonus de +2 à la CA et aux jets de Réflexes.

Rat sanguinaire (1) : pv 6.

7. Galerie du désespoir

Comme indiqué dans le couloir 6, la porte donnant dans cette galerie est en pierre. Défendue par un *verrou du mage*, elle ne peut être ouverte qu'en employant l'une des méthodes suivantes : en jetant *déblocage*, en retrouvant celui qui a lancé le *verrou du mage* (il est mort depuis longtemps), en réussissant un jet de Force (DD 36) ou en utilisant la clef. Cette dernière, qui est enchantée de manière à produire l'effet du sort *déblocage* quand on l'insère dans la serrure de cette porte (et celle-là seulement), se trouve dans la salle du trône (21). Tant que la clef est dans la serrure, la porte s'ouvre normalement. Elle ne fonctionne avec aucune autre porte, mais constitue le meilleur moyen que les PJ ont d'accéder à la galerie 7 et au-delà. Lorsqu'on ouvre la porte en pierre, le sifflement d'air qui s'en échappe et la poussière soulevée autour de l'embrasure montrent qu'elle est fermée depuis une éternité.

Une épaisse poussière recouvre toutes les surfaces de cette large salle. Trois alcôves sont visibles dans le mur nord, et

Le donjon

Les détails qui suivent sont toujours vrais, sauf précision contraire dans le texte.

Portes. Il existe deux types de portes dans la Citadelle des Ténèbres : en bois ou en pierre. Sauf précision contraire, elles ont les caractéristiques suivantes :

Porte en bois : 2,5 cm d'épaisseur ; solidité 5, pr 10 ; CA 5 ; DD 18 pour enfoncer.

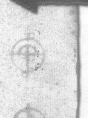
Porte en pierre : 5 cm d'épaisseur ; solidité 8, pr 30 ; CA 5 ; DD 26 pour enfoncer.

Les aventuriers peuvent chercher des pièges ou écouter au battant avant d'ouvrir une porte. S'ils décident de tendre l'oreille, vérifiez si des créatures vivent de l'autre côté (même si ce n'est pas le cas, demandez-leur tout de même un jet de Perception auditive, afin qu'ils ne sachent pas que la pièce suivante est déserte). Sauf précision contraire, fixez le DD à 14 s'il y a du bruit de l'autre côté de la porte (sauf si ce bruit est extrêmement léger, auquel cas le DD est égal à 22).

Lumière. Au-delà de l'escalier (2), et sauf précision contraire, le noir le plus complet règne dans le donjon. Les personnages qui ne sont pas dotés de vision dans le noir ont donc besoin d'une source de lumière.

Aération. Sauf précision contraire, il y a suffisamment d'air respirable dans tout le donjon. Il se renouvelle grâce à de nombreuses fissures menant au fond du gouffre ou à la surface, mais aussi à de minuscules tunnels débouchant dans de vastes cavernes des Profondeurs. Ces conduits sont si étroits que seules des créatures de taille I peuvent les négocier.





une quatrième dans le mur sud. Chacune contient un piédestal poussiéreux supportant un globe de cristal gros comme le poing. Les trois globes du nord sont sombres et craquelés, mais une douce lueur bleutée luit au cœur de celui du sud. De petites notes de musique en sortent en permanence.

Personne n'a accédé à cette salle ni à celles qui se trouvent au-delà depuis que la forteresse s'est enfoncée sous terre. Les personnages devraient s'en rendre compte en voyant la couche de poussière épaisse de deux bons centimètres et en respirant un air qui sent fortement le renfermé.

Piège. La musique jaillissant du globe éclairé gagne en intensité dès que quelqu'un s'approche à moins de 1,50 mètre. Pendant 5 minutes, une musique d'une tristesse infinie emplit la salle et déborde sur 6 mètres dans les couloirs adjacents si les portes sont ouvertes. Quiconque l'entend doit réussir un jet de Volonté tous les 10 rounds (DD 18) sous peine de retourner dans la cour (3) le plus rapidement possible. Les aventuriers se bouchant les oreilles bénéficient d'un bonus de +2 au jet de sauvegarde et le fait de recouvrir le globe d'une cape ou d'un objet similaire confère un bonus de +1 à tout le monde. Les personnages affectés frappent tout ce qui les empêche de se rendre en 3, qu'il s'agisse d'un être vivant ou d'un quelconque obstacle. Une fois dans la cour, ou après 3 rounds passés à tenter vainement d'atteindre ce but (par exemple, si la porte menant en 6 a été refermée et s'ils ne possèdent pas la clef), ils restent à se boucher les oreilles pendant 10 rounds, après quoi l'effet se dissipe. L'effet cesse brusquement si quelqu'un détruit le globe (solidité 4, pr 10). Les bardes peuvent tenter d'utiliser leur aptitude de contre-chant (décrite dans le *Manuel des Joueurs*). Si on prend le globe en main, le volume de la musique augmente encore, à tel point qu'il devient nécessaire de réussir un jet de Volonté chaque round au lieu de tous les 10 rounds (et le DD passe à 23). Un sort de *silence* limite la zone d'effet de la mélodie à 3 mètres autour du globe, mais le bruit reste audible dans cette zone réduite. Le globe perd tous ses pouvoirs dès qu'on l'emporte hors de la galerie.

Kobolds et gobelins en état d'alerte

Kobolds et gobelins sont ennemis, mais les deux communautés réagissent de la même manière en cas d'agression des personnages. Si les aventuriers se replient pour se reposer, les humanoïdes qu'ils ont attaqués se préparent à leur retour en disposant des gardes dans les salles déjà explorées par les PJ. Par exemple, 3 des kobolds des pièces 16 seront affectés en 15, où ils auront pour ordre de tendre une embuscade au groupe. De la même manière, 4 gobelins de l'une des salles 36 pourront être chargés de monter la garde en 32. Notez bien ces modifications sur le plan, afin que les personnages n'affrontent pas plusieurs fois les mêmes adversaires.

8. Piège

Ce couloir de 6 mètres de long sent terriblement le renfermé. Il mène à une nouvelle porte en pierre.

Piège (ND 1/2). Chaque fois que quelqu'un appuie sur la plaque de 3 mètres de côté signalée sur le plan par le symbole « P », un mécanisme tire une flèche sur un personnage se trouvant dans le couloir. La flèche part de la porte, et une nouvelle est tirée chaque fois que quelqu'un appuie sur la plaque à pression. La cible de chaque flèche est déterminée aléatoirement entre tous les PJ présents.

Flèche : FP 1/2 ; +5 distance (1d6/crit x3) ; Fouille (DD 21) ; Désamorçage/sabotage (DD 20).

9. L'énigme du dragon

Cette salle est tellement pleine de poussière qu'on la dirait couverte d'une couche de neige grise. Son extrémité nord se distingue par une statue de dragon taillée dans un marbre blanc veiné de rouge.

Les aventuriers peuvent découvrir le passage secret en réussissant un jet de Fouille (DD 20). Qu'il ait été découvert ou pas, il s'ouvre dès que quelqu'un donne à voix haute la réponse à l'énigme posée par la statue, et à ce moment-là seulement. Ni les sorts de *déblocage*, ni les jets de Force ou de Crochetage ne peuvent venir à bout de cette porte protégée par magie. Une fois ouvert, le passage se referme tout seul au bout de 10 rounds, à moins qu'un obstacle ne l'en empêche. Depuis le couloir (10), il peut être ouvert d'une simple poussée.

Énigme. Haute de 3 mètres, la statue représente un dragon lové sur lui-même. Si un être vivant s'approche à moins de 1,50 mètre de lui, une *bouche magique permanente* donne l'impression qu'il se met à parler. L'énigme qu'il propose aux personnages est la suivante :

Nous venons de nuit sans que quiconque vienne nous chercher,
Et repartons à l'aube sans avoir été volées.
Réponse : les étoiles.

10. Garde d'honneur

Le sol de ce couloir de 6 mètres de large est couvert de poussière. Six alcôves peu profondes sont creusées dans les murs nord et sud, à raison de trois par mur. Chacune abrite une statue d'humanoïde taillée dans un marbre blanc veiné de rouge, à l'exception de celle du sud-ouest, qui est vide. Les statues ressemblent à de grands elfes vêtus de harnois. Le couloir s'achève par une arche en pierre débouchant dans une large salle dont s'échappe une lueur verdâtre. Une fosse ouverte empêche d'y accéder.

Une épaisse poussière recouvre le sol et les statues, mais un jet de Fouille (DD 10) révèle que quelqu'un est passé par là il y a quelques dizaines d'années (autrement dit, récemment par rapport à l'état d'abandon de la salle). Tout personnage possédant le don Pistage peut tenter un jet de Sens de la nature (DD 10) pour se rendre compte que de petites traces laissées par des pattes humanoïdes dont les orteils s'achèvent par de longues griffes partent de l'alcôve du sud-ouest et disparaissent au niveau de la fosse. Pour les retrouver, les aventuriers doivent descendre dans la fosse (ou passer de l'autre côté) et réussir un second jet de Sens de la nature, mais bien plus difficile (DD 20). En cas de succès, ils voient que la piste se poursuit de l'autre côté de la fosse, dans la salle (12).

Fosse ouverte. La fosse est profonde de 3 mètres et hérissée de pieux. Ses parois rugueuses offrent de nombreuses prises pour un grimpeur confirmé. Elle fait 6 mètres de long du nord au sud



(sur 3 mètres de large) et occupe donc toute la largeur du couloir. Quiconque tombe dedans subit 1d6 points de dégâts par la chute, plus 1d4 infligés par les pieux. Les personnages ont plusieurs options pour la franchir : ils peuvent effectuer un jet d'Escalade pour descendre au fond et un autre pour remonter de l'autre côté (DD 16 tous les deux), tenter un saut en longueur avec élan (compétence de Saut, DD 16 pour les PJ de taille M se déplaçant à une vitesse de 9 mètres par round) ou jeter un pont de fortune par-dessus le vide. Malheureusement, ils ont de bonnes chances de se faire attaquer en arrivant de l'autre côté.

Créature (ND 3). La créature ayant laissé des traces depuis l'alcôve vide attend, cachée, en 12, alertée par le bruit causé par les personnages. Il s'agit d'un quasit du nom de Jot, envoyé ici il y a une éternité afin de défendre le contenu du sarcophage de la salle 12. Les conditions associées au sort qui l'a amené ici lui ont permis de survivre plusieurs siècles durant sans nourriture ni air pur. Sous sa forme naturelle, il ressemble à un minuscule humanoïde doté de cornes pointues et d'ailes de chauve-souris. Ses mains et ses pieds sont longs, minces, et pourvus de griffes acérées. Son épiderme verdâtre est couvert de pustules. Le dernier ordre qu'il a reçu est d'attaquer quiconque tente de traverser la fosse.

Jot : pv 18.

Tactique. Jot est caché derrière l'arche, où il attend le premier personnage qui osera franchir la fosse. Si l'aventurier ne réussit pas un jet de Déplacement silencieux opposé au jet de Perception auditive du quasit, celui-ci attaque par surprise dès que le PJ arrive en 12. Les personnages traversant d'un bond ou à l'aide de jets d'Escalade sont également surpris quand ils arrivent.

Le quasit dispose d'une action partielle contre les PJ surpris. Il l'utilise en se plaçant devant l'arche (ce qui lui coûte juste un pas d'ajustement) et en attaquant la première cible qui se présente à lui (un aventurier pris au dépourvu ne bénéficie d'aucune attaque d'opportunité contre le quasit). Jot tente de repousser le personnage dans la fosse. Si le PJ se trouve à moins de 1,50 mètre du vide et s'il subit au moins 1 point de dégâts lors de l'attaque initiale du quasit (ou si les griffes de ce dernier lui font perdre au moins 1 point de Dextérité), il doit réussir un jet de Réflexes (DD 16) pour ne pas tomber.

Suites de la rencontre. Le quasit ne combat pas jusqu'à la mort. Après avoir tenté de rejeter un aventurier au fond de la fosse lors de son action partielle, il attaque un autre personnage. S'il subit plus de 4 points de dégâts ou si les PJ l'attaquent à plusieurs, il part d'un grand rire, en s'exclamant : « Vous avez rompu les conditions qui me retenaient ici ; je n'ai plus à veiller sur le prêtre des dragons, désormais ! » Il utilise son action suivante pour se replier en effectuant un double déplacement, puis traverse la fosse en volant en se collant au plafond (haut de 3 mètres) et retourne en 10. De là, il tente de partir par où les personnages sont arrivés.

S'il parvient à s'enfuir, les aventuriers risquent de le croiser une fois encore. Si vous le souhaitez, il reste quelque temps à l'entrée du gouffre menant à la citadelle, en 0. La prochaine fois que les personnages décident de remonter à la surface en utilisant la corde à nœuds, le quasit la ronge dès que le premier PJ se trouve au moins à 3 mètres du sol. La corde casse rapidement et le ou les personnages qui l'utilisaient tombent sur la corniche (le premier subit au moins 1d6 points de dégâts). Suite à cet incident, les PJ entendent clairement le rire moqueur de Jot et le claquement de ses ailes de chauve-souris.

11. Salle secrète

Un passage secret (jet de Fouille, DD 20) part de l'alcôve centrale du mur sud du couloir (10). Il débouche dans cette petite pièce.

> Cette pièce minuscule est couverte d'une telle couche de poussière qu'il est presque impossible de déchiffrer l'inscription gravée sur le mur sud.

Si les personnages nettoient l'inscription, ceux qui connaissent le draconien parviennent à la lire : « Même après avoir transgressé la loi, un prêtre des dragons conserve son statut s'il accepte d'être enterré vivant. »

Une trappe secrète (jet de Fouille, DD 20) donne dans un tunnel carré d'un petit mètre de section qui aboutit à une trappe similaire en 12. Les aventuriers empruntant ce passage pour se rendre dans la salle suivante échappent au quasit qui les attend derrière la fosse.

Monstres errants

À partir du couloir 6, il est possible de rencontrer des monstres errants dans la Citadelle des Ténèbres. Jetez 1d20 toutes les 12 heures que les PJ passent dans le donjon et consultez la table suivante s'ils se trouvent dans une salle ou un couloir accessible (s'ils s'enferment dans une salle secrète, ils ne risquent pas de croiser de monstres errants). Sur un résultat de 7 ou plus, il n'y a pas de rencontre. Par contre, de 1 à 6, vous pouvez faire jouer la rencontre suggérée. Les caractéristiques des créatures sont regroupées dans l'appendice.

1d20	Monstres	ND
1	3 kobolds	1/2
2	2 rats sanguinaires	1
3	2 gobelins	1/2
4	3 hobgobelins	1
5	2 squelettes	1/2
6	4 nielleux	1
7–20	Pas de rencontre	—

12. Tombeau du prêtre déchu

> Les murs et le sol de cette salle sont couverts de dalles de marbre mauve fissurées ou brisées révélant des parois de pierre taillée. Des torchères sont fixées aux quatre coins, mais une seule porte encore une torche diffusant une faible lueur verte. Un sarcophage de marbre massif faisant près de 3 mètres de long est placé au centre de la pièce. Il s'orne de plusieurs motifs ayant trait aux dragons, son extrémité supérieure représentant par ailleurs une tête sculptée de grand reptile. Son couvercle est maintenu en place par des fermoirs en métal rouillé.

Les flammes projetées par la torche du coin sud-est sont d'origine magique (cet objet est une *torche éternelle*, qui brûle en permanence). Si l'on excepte leur couleur étrange, elles brûlent comme des flammes normales, mais ne peuvent mettre le feu à aucune matière ou substance.

Six fermoirs en fer maintiennent le sarcophage scellé. Tous sont rouillés et peuvent être brisés à l'aide de jets de Force (DD 20, un par fermoir). Une fois les fermoirs cassés, un ultime jet de Force (DD 21) permet de pousser le couvercle du sarcophage. Le « prêtre des dragons » gisant à l'intérieur est toujours en vie, maintenu en état de stase par un sort d'*animation suspendue* qui est automatiquement dissipé (dans un éclat de lumière émeraude) quand le sarcophage est ouvert. Rendu fou par la transformation qu'il a subie (voir ci-dessous), le prêtre attaque aussitôt ses sauveurs. Il était autrefois prêtre de niveau 10, mais sa démence l'empêche désormais de faire usage de magie.

Créature (ND 3). Le prêtre des dragons avait autrefois un nom, mais il l'a oublié depuis longtemps. Il a osé employer une magie interdite par sa secte en se transformant en troll, d'elfe qu'il était, et les siens l'ont enterré vivant, sans pour autant lui retirer son titre. Il a été « enseveli » avec ses plus belles possessions matérielles.

Le prêtre est vêtu de haillons, de bijoux luisants et de bracelets ornés de minuscules dragons d'argent. Il est émacié et très grand, et sa peau caoutchouteuse est d'un gris putride. Ses cheveux sont longs et emmêlés, ses mains griffues et ses pieds dotés de trois orteils seulement.

« **Prêtre des dragons » troll** (1) : pv 42.

Tactique. Le troll est bien plus faible et plus lent que la normale, ce qui est pris en compte dans ses caractéristiques. En fait, sa force est si limitée qu'il est incapable de déchiqueter ses adversaires (contrairement aux autres trolls) et que les dégâts qu'il inflige à chaque attaque sont nettement réduits. Il se régénère également moins vite (voir ci-dessous).

Haut de 2,70 mètres, le troll est une créature de taille G bénéficiant d'une allonge de 3 mètres (ce qui signifie que les personnages se tenant à 3 mètres de lui peuvent être attaqués). De plus, les PJ qui s'approchent à 1,50 mètre de lui pour le combattre entrent automatiquement dans sa zone de contrôle, lui offrant ainsi une attaque d'opportunité (il n'a toutefois droit qu'à une seule attaque d'opportunité par round). Comme tous les trolls, le prêtre des dragons se régénère : les dégâts qui lui sont infligés sont comptabilisés comme des dégâts temporaires et disparaissent au rythme de 3 points par round. À noter que certains types d'attaque tels que le feu et l'acide lui infligent des dégâts normaux (dans ce cas, il est incapable de se régénérer).

Le troll ne poursuit pas les aventuriers si ceux-ci s'enfuient. Il se contente de s'allonger dans son sarcophage et de dormir jusqu'à ce que la faim le force à sortir au bout de 2d4 jours.

Trésor. En plus de sa dague de maître (qu'il n'utilise pas, préférant combattre à l'aide de ses pattes griffues), le troll possède plusieurs bijoux (un anneau valant 5 po, une amulette de 10 po et deux bracelets ornés de dragons d'argent, valant 15 po chacun). 50 po et 220 pa sont éparpillées au fond du sarcophage, de même que quatre parchemins divins (*blessure légère, injonction, pierre magique* et *soins légers*). La *torche éternelle* brûlant au mur constitue également un trésor potentiel.

13. Salle vide

Toutes les pièces arborant ce numéro sont semblables :

> Cette salle détruite ne contient que des gravats.

Ces pièces désertes sont un excellent endroit où se reposer si les personnages ont besoin de récupérer des forces.

14. Réserve d'eau enchantée

La porte en pierre gravée qui défend cette petite pièce représente un poisson aux allures de dragon en train de nager. Elle est fermée à clef (jet de Crochetage, DD 21) et n'a pas été ouverte depuis la destruction de la forteresse.

> Cette pièce carrée de 3 mètres de côté a été taillée à même la roche. Elle contient un baril en métal rouillé, relié au sol par des tuyaux métalliques.



Cette salle renferme une réserve d'eau magique, dont personne ne s'est plus servi depuis plusieurs siècles.

Si les aventuriers frappent ou secouent le baril (0,8 cm d'épaisseur ; solidité 3 ; pr 10 ; CA 10 ; DD pour casser 18), ils entendent de l'eau remuer, mais les tuyaux le maintiennent au sol. En réussissant un jet de Force (DD 18), ils peuvent ôter le fermoir métallique fixé au sommet du baril, à moins qu'ils ne préfèrent l'enfoncer (quelques coups devraient suffire). Quelle que soit l'option choisie, un méphite aqueux est libéré dès que sa prison (le baril) est ouverte ou perforée. Malheureusement pour les personnages, cette entité a deux raisons d'être : s'assurer que la réserve contient toujours de l'eau et attaquer quiconque l'ouvre ou l'endommage.

Créature (ND 3). Les méphites sont de petits élémentaires associés à un élément précis (l'eau, dans ce cas). Le méphite aqueux est une petite créature ailée aux traits plus ou moins humanoïdes. Sa nature élémentaire est manifeste au premier coup d'œil. Celui-ci est contrôlé par un enchantement qui le rend très agressif mais l'empêche de faire appel à son pouvoir de *portail*. Comme tous les Extérieurs, il est dans l'incapacité de toucher les créatures défendues par *protection contre le Mal*.

Méphite aqueux (1) : pv 15 ; 5 minuscules saphirs (valeur 5 po chacun).

Tactique. La réduction des dégâts dont bénéficie ce monstre est toujours utile, puisqu'elle diminue la violence de toutes les attaques qui le touchent de 5 points de dégâts, sauf si elles sont portées à l'aide d'une arme au moins +1. Le méphite se sert de son souffle dès qu'il peut prendre au moins 2 aventuriers dans la zone d'effet (souvenez-vous que la largeur d'un cône en un point donné est égale à sa longueur, autrement dit, la distance au point d'origine). Il ne peut pas utiliser son pouvoir de guérison rapide, car la quantité d'eau dont il dispose n'est pas assez importante pour cela. S'il perd au moins 10 points de vie, il tente de fuir et part à la recherche d'un point d'eau où il pourra soigner ses blessures. Une fois cela fait, il est possible que l'enchantement qui le contrôle le pousse à traquer les personnages et à les attaquer de nouveau (si vous le souhaitez). S'il échappe aux PJ, ces derniers entendront peut-être encore parler de lui.

15. La cage déserte

Cette salle de forme irrégulière est partiellement détruite et ses murs arborent des symboles gauchement tracés à la peinture vert vif. Une fosse creusée au centre de la pièce révèle qu'un grand feu a récemment été allumé en ce lieu. Une cage métallique est posée au milieu du mur sud, mais ses barreaux ont été tordus et elle est vide. Un petit banc de bois recouvert d'un tissu vert est placé devant la cage et plusieurs objets ont été posés dessus. De petits gémissements proviennent d'une paillasse située à côté du banc.

L'invasion des kobolds a été facilitée par leur arme secrète, un dragonnet qui se trouvait en leur pouvoir. Le reptile était enfermé ici, sous bonne garde. Malheureusement, les kobolds n'étaient pas de taille à résister à un assaut des gobelins, qui se sont emparés du dragonnet il y a une semaine environ. Après avoir incinéré leurs morts dans la fosse à feu, les kobolds restants ont emmené les cadavres des gobelins abattus en 22 pour les transformer en nourriture. Depuis, ils sont tous partis, exception faite de Meepo, leur « gardien des dragons ». Fou de douleur à l'idée d'avoir perdu son animal de compagnie, le pauvre Meepo passe le plus clair de son temps à dormir sur sa paillasse, mais ses cauchemars ne le laissent jamais en paix. En cas de combat dans cette salle, les gros bras de 16 sont alertés et arrivent le plus rapidement possible pour contrer ce qu'ils croient être une nouvelle incursion de gobelins.

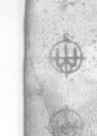
Contenu de la salle. Les personnages sachant lire le draconien constatent que les inscriptions murales répètent plusieurs fois « Antre des dragons », avec quelques fautes d'orthographe. La cage métallique est totalement tordue, à tel point qu'elle ne peut plus enfermer le moindre captif. Si les aventuriers la fouillent, ils trouvent des déjections dont ils savent qu'elles ne proviennent pas d'un animal, s'ils possèdent la compétence Sens de la nature (ce sont celles d'un minuscule dragon blanc). Il suffit de retourner les cendres de la fosse pour voir qu'elles contiennent quelques restes d'ossements et d'armures de kobolds. Les survivants ont pris les objets de valeur de leurs compagnons avant de les incinérer.

Créature (ND 1/6). Le kobold allongé sur la paillasse ne réagit qu'en cas de bruit important ou à moins qu'on le touche directement. Il s'agit de Meepo, gardien des dragons, dont le statut social a sévèrement chuté depuis qu'on lui a volé la créature dont il avait la charge.

Les kobolds

Les kobolds ont établi une tête de pont dans la Citadelle des Ténèbres ; ils contrôlent actuellement le secteur comprenant les salles 13 à 24. Ces humanoïdes de petite taille ont des traits reptiliens. Ils sont aussi lâches que sadiques quand ils ont le dessus. Leur peau écailleuse va du brun-roux au noir mat. Deux cornes plus claires ornent leur front et deux petits yeux rouges brillent au milieu de leur tête de chien. Leur queue préhensile fait penser à celle d'un rat. Ils portent des haillons, préférant des couleurs telles que le rouge et l'orange, et parlent une forme corrompue du draconien qui ressemble plus à une succession de jappements.

Si on le réveille, Meepo est terrorisé. Il tente aussitôt de s'enfuir vers la plus proche salle 16 si les personnages se montrent un tant soit peu agressifs. Si les aventuriers parlent une des trois langues que comprend Meepo (draconien, commun ou gobelin), ils peuvent entamer une conversation avec lui (jet de Diplomatie automatiquement réussi). Meepo est mort de peur et ne cesse de pleurnicher. Il répond aux questions qu'on lui pose. Il arbore de nombreuses cicatrices, souvenirs glorieux de son poste de gardien des dragons.



- Si les questions ont trait à la cage : « Dragon du clan… On a perdu not' dragon. Saletés de gobelins ! Z'ont volé not' Calcryx ! » Calcryx est le nom du dragon.
- N'importe quelle autre question : « Meepo sait pas, mais le chef sait, lui. Meepo vous emmène voir chef Yusdrayl si z'êtes gentils. Pas de danger pour vous, mais promettre pas faire de mal à Meepo, d'abord. Si vous promettre chef de sauver dragon, chef gentil avec vous et répond à questions. »

Dès que Meepo commence à se dire qu'il a peut-être trouvé le moyen de récupérer son dragon (en se servant des personnages), il retrouve de l'entrain et propose aux aventuriers de les conduire jusqu'à son chef (en réalité, une cheftaine, qui se trouve en 21). Il tient parole et les amène à la salle du trône par

le chemin le plus direct, en calmant les gros bras au passage (sauf si les personnages attaquent les kobolds, auquel cas le sauf-conduit promis par Meépo n'est plus valable).

Meepo : pv 2.

Trésor. Un jet de Fouille réussi (DD 19) révèle une statuette de dragon en jade (valeur 15 po) dans les cendres de la fosse à feu. Le banc fait office d'autel. Sont posés dessus plusieurs petits pots de peinture verte, un pinceau (confectionné à partir de cheveux de gobelin) et quatre statuettes en jade similaires à la première (valeur unitaire 15 po).

16. Les gros bras

Plusieurs salles de la forteresse portent le numéro 16, parce qu'elles sont toutes identiques. La porte qui mène à chacune d'elle est piégée de manière à tirer une flèche dès qu'elle est ouverte. Chacun de ces pièges ne fonctionne qu'une fois, même si les personnages reviennent par la suite, et les kobolds savent comment les contourner. Les aventuriers réussissant un jet de Déplacement silencieux (DD 12, compte tenu de la valeur de Perception auditive des kobolds) parviennent à entrer sans se faire repérer et bénéficient d'une action partielle supplémentaire. Sinon, les kobolds sont conscients de leur présence.

Flèche : FP 1/3 ; +2 distance (1d6/crit x3) ; Fouille (DD 20) ; Désamorçage/sabotage (DD 19).

> La puanteur engendrée par la longue cohabitation d'un trop grand nombre de créatures dans un espace clos envahit la pièce. Un foyer a été délimité au centre de la salle, à l'aide de pierres et de morceaux de statues. Plusieurs petits tapis tissés à partir de longs poils et de lichen ont été disposés tout autour. La pièce est occupée par trois humanoïdes à tête de chien et à peau écailleuse.

Ces pièces sont les quartiers d'habitation et les salles de garde des kobolds chargés de patrouiller dans le secteur (connus sous le nom de « gros bras », en raison de leur vigueur supérieure à la normale).

Créatures (ND 1/2). Trois gros bras kobolds montent la garde dans chacune des salles 16, à moins qu'ils ne soient allés aider les leurs en une autre partie du complexe. Ils attaquent les aventuriers à vue si ces derniers ne sont pas accompagnés de Meepo (voir 15), mais il est possible d'éviter le combat si les PJ savent être convaincants. Vous pouvez éventuellement autoriser un jet de Diplomatie (ou de Charisme) après que les hostilités ont débuté, mais dans ce cas, les personnages subissent automatiquement un malus de –4 au jet, –8 s'ils ne parlent aucune des deux langues que connaissent ces gardes (le draconien et le gobelin).

Si Meepo accompagne les aventuriers, ceux-ci devraient pouvoir passer sans problème pour peu que les joueurs interprètent correctement leurs personnages. Grâce à la présence de Meepo, les PJ bénéficient d'un bonus de +14 au jet de Diplomatie nécessaire pour influencer les kobolds (DD 20). Même en cas d'échec, et si les personnages sont obligés d'éliminer les premiers gardes qu'ils rencontrent, ils ne subissent qu'un malus cumulable de –1 par kobold tué à leurs jets de Diplomatie ultérieurs. Autrement dit, même s'ils éliminent un total de cinq kobolds, ils conservent encore un bonus de +9 au prochain jet de Diplomatie pour peu que Meepo soit toujours avec eux. Si Meepo n'est pas là, ils ne bénéficient pas du bonus initial de +14 et subissent donc un malus de –5 (–1 par kobold tué) à leurs jets de Diplomatie avec les humanoïdes.

Quand un jet de Diplomatie est réussi, les gros bras indiquent aux personnages comment se rendre au « trône des dragons » de Yusdrayl. Dans le même temps, ils leur conseillent de ne pas s'attirer la colère des gardes d'élite de la cheftaine.

Gros bras kobolds (3) : pv 4 et 2d10 pa chacun.

17. Réserve de nourriture

> Cette pièce est remplie de rats et de leurs déjections. Une petite barrière fixée devant la porte les empêche de s'échapper quand on l'ouvre.

Créatures (ND 1). Les rats constituaient la source de nourriture principale du dragonnet enfermé en 15. Les kobolds les maintenaient en vie en leur donnant des criquets des cavernes et des champignons phosphorescents cueillis en 23. Mais depuis le vol du dragon, les kobolds ne s'occupent plus des rats, qui sont désormais affamés et ont presque totalement rongé les cordelettes de la barrière les maintenant prisonniers. Un round après que quelqu'un ouvre la porte, ils renversent la barrière et se jettent sur tout ce qui bouge.

Rats des cavernes (8) : pv 2 chacun.

Tactique. Étant de taille TP, les rats peuvent pénétrer dans l'espace occupé par une autre créature. En fait, ils sont même obligés de le faire pour combattre, ce qui les expose automatiquement à une attaque d'opportunité (n'oubliez pas que chaque PJ n'a droit qu'à une seule attaque d'opportunité par round). N'ayant aucune allonge, les créatures de taille TP et moins ne peuvent jamais tenter d'attaque d'opportunité.

18. Prisonniers de guerre

Les deux portes menant à cette salle sont fermées à clef (jet de Crochetage, DD 20) et renforcées de l'extérieur par une barre en fer. Les personnages peuvent ôter la barre et tenter de crocheter la serrure, mais s'ils essayent depuis la salle 19, les kobolds qui s'y trouvent les empêchent de le faire. Si les PJ persistent, ils risquent de mettre en danger l'accord auquel ils sont parvenus avec les kobolds (le cas échéant).

> Quatre humanoïdes de petite taille sont enchaînés dans cette pièce au plafond partiellement éboulé. Leurs chaînes sont épaisses, rouillées et fixées à une grosse pointe en fer plantée au centre de la salle. Plusieurs armes et boucliers cassés ont été jetés dans un coin.

Quatre gobelins capturés au cours de plusieurs escarmouches sont retenus prisonniers dans cette pièce. De temps en temps, les kobolds en libèrent un (s'il est apprécié des siens) contre une rançon de 2–20 pa. Ceux dont personne ne veut finissent

souvent dans le chaudron. Ces gobelins sont des êtres pathétiques, qui se recroquevillent en geignant dès que les personnages entrent dans la pièce. Si les aventuriers souhaitent les libérer, ils doivent obtenir la clef de leurs chaînes (qui se trouve en possession de Yusdrayl) ou casser celles-ci à l'aide d'un jet de Force (DD 26).

Créatures. Les gobelins sont des humanoïdes repoussants, sales et malfaisants. Ce sont également les monstres les plus faibles de tous ceux qui font partie de la famille des « gobelinoïdes ». Voir l'encadré de la page 19 pour de plus amples précisions sur ceux qui résident à l'intérieur de la citadelle.

Suites de la rencontre. Les gobelins promettent tout et n'importe quoi aux personnages, pourvu que ces derniers acceptent de les libérer (un des prisonniers parle vaguement le commun). Ils acceptent de conduire les PJ jusqu'à leur chef et leur garantissent un sauf-conduit. Le problème, c'est qu'ils ne sont pas en mesure de garantir quoi que ce soit et que si les aventuriers les libèrent, ils rompent l'accord auquel ils étaient éventuellement parvenus avec les kobolds. La présence des gobelins libérés au côté des personnages ne confère qu'un bonus de +1 aux jets de Diplomatie avec les autres gobelins. Les prisonniers relâchés s'enfuient au moindre danger et n'hésitent pas à trahir les PJ s'ils sont menacés par d'autres gobelinoïdes.

➧ **Gobelins prisonniers** (3) : pv 3 chacun ; Att attaque à mains nues (+0 corps à corps, 1d2–1 temporaires).

19. Hall des dragons

> Le délabrement et le pourrissement sont aussi présents en ce lieu qu'ailleurs, mais une double rangée de colonnes confère encore une certaine splendeur à ce grand hall. Des dragons sculptés s'entremêlent sur les colonnes. Trois petits humanoïdes cornus y patrouillent en permanence.

Les colonnes sont normales, malgré leur aspect insolite.

Créatures (ND de 1/2 à 5 1/2). Trois kobolds d'élite se sont vus accorder l'honneur de patrouiller dans ce hall. Ils accordent une attention toute particulière à la porte venant du couloir 24, car c'est par là que les gobelins mènent la plupart de leurs incursions. Ils réagissent de la même façon que les gros bras des diverses salles 16 pour ce qui est des tentatives de diplomatie effectuées par les personnages. Si ceux-ci ne sont pas accompagnés de Meepo (voir 15), ils ont tout de même de bonnes chances de s'entendre avec les kobolds pour peu qu'ils se déclarent fervents ennemis des gobelins (ce qui leur confère un bonus de +7 au jet de Diplomatie). S'ils peuvent en apporter la preuve, par exemple en montrant des trophées pris aux gobelins, le jet est plus facile encore (bonus supplémentaire de +5).

Les personnages parvenant à un accord avec les gardes d'élite sont conduits à la salle du trône (21). Les trois gardes les suivent pour protéger Yusdrayl, au cas où.

➧ **Gros bras kobolds** (3) : pv 4 chacun.

Tactique. En cas d'hostilités dans le grand hall, les sentinelles peuvent compter sur le renfort des kobolds de 20, 21 et 23, ainsi que ceux de la salle 16 donnant sur le hall (à moins que les PJ n'aient déjà éliminé tout ou partie des kobolds en question). Les renforts prennent la forme de trois gros bras en provenance de chaque salle, soit un total de douze kobolds supplémentaires au maximum. Ils arrivent au rythme de trois tous les 2 rounds, l'effectif étant au complet au bout de 8 rounds de combat. Notez les kobolds qui se font tuer dans le grand hall afin de vous assurer que les aventuriers ne risquent pas de les rencontrer de nouveau par la suite. Yusdrayl se mêle en personne au combat après 4 rounds.

S'ils se comportent de manière agressive, les personnages risquent fort de se retrouver opposés à de nombreux kobolds. S'ils sont efficaces et en pleine forme, ils pourront peut-être venir à bout de Yusdrayl et de ses gardes. Par contre, s'ils sont déjà blessés ou s'ils ont utilisé la majorité de leurs sorts, ils ont tout intérêt à s'enfuir sans demander leur reste. Dans ce cas, les kobolds ne les poursuivent pas au-delà du secteur qu'ils contrôlent. Si vos joueurs sont des novices et rechignent à rompre le combat, n'hésitez pas à leur faire comprendre que les vrais héros savent se replier pour mieux l'emporter quand l'équilibre des forces est un peu plus en leur faveur.

20. Colonie de kobolds

Cette salle est défendue par une épaisse porte en bois (5 cm d'épaisseur ; solidité 5 ; pr 20 ; CA 5 ; DD 25 pour enfoncer) fermée de l'intérieur par une barre. Tout personnage donnant le mot de passe convenu (« poil à gratter » en draconien) ou réussissant un jet de Bluff (DD 20) convainc les kobolds de lui ouvrir. Sinon, les humanoïdes n'ouvrent que pour les changements de garde ou quand trois gros bras doivent sortir pour aller renforcer les sentinelles de 19.

> Plusieurs feux, petits mais dégageant une épaisse fumée, éclairent cette grande salle. Broches, portants permettant de tanner les peaux et autres ustensiles caractéristiques d'une culture primitive sont visibles au travers de la fumée qui pique les yeux. Plusieurs silhouettes jouent et travaillent dans la pièce.

C'est ici que vivent la plupart des kobolds qui se sont installés dans la Citadelle des Ténèbres.

Créatures (ND 1/2). Vingt-quatre kobolds résident habituellement dans cette salle, mais trois seulement sont des combattants (ils attaquent d'ailleurs aussitôt les aventuriers si ceux-ci entrent sans escorte). Les autres sont trop jeunes, trop vieux, trop inaptes au combat ou trop lâches pour se défendre en cas d'agression. Si les personnages massacrent ces créatures sans défense après avoir vaincu les gros bras, ils ne gagnent pas le moindre PX supplémentaire, même si les kobolds sont d'alignement mauvais.

Tous les kobolds obéissent à Yusdrayl, qui se trouve dans la salle du trône (21). Ils n'ont qu'une seule réponse à toutes les questions des PJ : « Yusdrayl sait. »

➧ **Gros bras kobolds** (3) : pv 4 et 2d10 pa chacun.

Tactique. Toute attaque perpétrée contre les kobolds de cette salle déclenche aussitôt l'arrivée de renforts, comme indiqué en 19 (à condition que les renforts n'aient pas déjà été vaincus par les PJ).





21. Salle du trône

Un trône modeste se dresse contre le mur ouest. Apparemment constitué de gravats entassés contre un vieil autel, il est occupé par une petite créature cornue vêtue d'une robe rouge et gardée par six humanoïdes en armes. Plusieurs objets sont posés sur l'autel, dont la face servant de dossier au trône arbore une gravure représentant un dragon dressé sur ses pattes arrière. Le monstre tient une clef métallique dans sa gueule entrouverte.

Cette description n'est exacte que si les actions précédentes des aventuriers n'ont pas poussé les kobolds présents à aller prêter main-forte à leurs compagnons. La clef maintenue dans la gueule du dragon gravé est celle qui ouvre la serrure de la porte 7, mais elle est si bien coincée qu'il faut réussir un jet de Force (DD 20) pour s'en emparer. Les objets éparpillés sur l'autel sont détaillés dans le paragraphe « Trésor ». Les personnages peuvent les obtenir s'ils viennent à bout des kobolds, s'ils les achètent pour 25 po pièce, ou en échange d'autre chose. Les kobolds vendent la clef pour 200 po (ou l'offrent en récompense à des PJ ramenant leur dragon).

Relations diplomatiques avec les kobolds

Chaque fois que les personnages s'entendent avec un groupe de kobolds, accordez-leur les points d'expérience correspondant aux monstres. À l'inverse, les kobolds que les PJ ne voient pas ne leur apportent aucun PX. Notez bien les PX attribués de cette manière, afin que les aventuriers ne les gagnent pas deux fois s'ils affrontent par la suite des kobolds avec lesquels ils avaient passé un accord.

Créatures (ND 3). La petite silhouette assise sur le trône improvisé n'est autre que Yusdrayl, cheftaine des kobolds de la Citadelle des Ténèbres et ensorceleuse de niveau 3. Les six autres sont des gros bras. Si les personnages sont accompagnés d'une escorte, ils peuvent poser des questions à Yusdrayl pour peu qu'ils fassent preuve de respect à son égard. Il est même possible qu'ils concluent un accord avec elle. Par contre, s'ils se montrent mal élevés et agressifs, ils finissent par encourir la colère de la cheftaine, qui les attaque alors sauvagement. Yusdrayl parle le draconien et le commun ; elle détient les informations suivantes :

- Que font les kobolds dans la forteresse ? « Comme tout le monde le sait, les kobolds sont les descendants directs des dragons. Étant la plus puissante des miens, j'ai amené mon peuple en ce lieu sacré où les dragons étaient autrefois vénérés. » Elle ne sait pas grand-chose d'autre à ce sujet, sinon que le dragon qui était révéré par les premiers occupants s'appelait Ashardalon.
- Que sait-elle au sujet des gobelins, de Belak ou des fruits enchantés ? « Le Banni vit sous nos pieds. Il fait pousser les fruits, qu'il confie ensuite aux gobelins. Les voleurs de dragon sont ses serviteurs. »
- À propos des nielleux : « Ces créatures obéissent au Banni. On les trouve surtout dans le Bosquet noir, qui s'étend sous nos pieds. »
- Au sujet des aventuriers disparus : « Ils sont partis combattre les gobelins mais ne sont jamais revenus. »
- Et enfin, à propos du dragonnet : « Ces gobelins putrides ont volé notre dragon ! Si vous nous le ramenez, je vous accorderai une récompense. Meepo vous accompagnera. » Les récompenses possibles sont par exemple la clef tenue dans la gueule du dragon, ou encore deux objets au choix parmi ceux de l'autel.

Suites de la rencontre. Les kobolds conseillent aux personnages acceptant d'aller récupérer le dragon d'emprunter le couloir reliant les salles 15 à 25, car il n'est que rarement utilisé par les gobelins. Ils ne possèdent pas d'informations exactes quant au nombre de gobelins présents dans la forteresse ou l'endroit où le dragon est retenu. Meepo est chargé de représenter les kobolds auprès des aventuriers. S'il vient à perdre la vie, les siens ne le pleurent pas longtemps.

Gros bras kobolds (6) : pv 4 chacun ; 2d10 pa chacun.

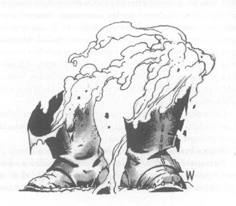
Yusdrayl : pv 21.

Tactique. Si Yusdrayl sait que les personnages viennent la voir, elle lance *armure de mage* avant leur arrivée, ce qui lui confère un bonus de +4 à la CA (pour une valeur totale de 21). Au cas où un combat aurait lieu, Yusdrayl se cache derrière ses six gardes afin d'éviter le corps à corps, après quoi elle utilise ses sorts de manière à nuire le plus possible à ses agresseurs (elle commence toutefois par se protéger en lançant *armure de mage* si elle ne l'a pas déjà fait). À moins que vous ne jugiez bien qu'elle ait jeté quelques sorts auparavant, elle commence la rencontre avec tous ses sorts disponibles. Les renforts arrivent de la même manière qu'indiqué pour le hall des dragons (19). En tant qu'ensorceleuse, Yusdrayl peut lancer les sorts qu'elle connaît aussi souvent qu'elle le souhaite, du moment que son total de sorts jetés ne dépasse pas sa limite quotidienne.

Trésor. Les objets posés sur l'autel sont une *plume de Quaal (arbre)*, deux parchemins profanes (*armure de mage* et *pattes d'araignée*), un parchemin divin (*lueur féerique*) et une petite flasque contenant trois doses d'une préparation à base de plantes qui aide l'organisme à lutter contre les maladies (préparé à partir d'un poison savamment dilué, ce breuvage confère aux individus malades un bonus de +4 à leur prochain jet de sauvegarde contre le mal qui les ronge).

22. Garde-manger

Une forte odeur de viande avariée flotte dans cette pièce. La plupart des crochets rouillés fixés au plafond sont vides, mais plusieurs supportent de gros insectes ou rongeurs, ou encore d'énormes champignons. De nombreux couteaux émoussés sont posés sur un petit banc maintes fois tailladé et disposé contre le mur sud.



Les kobolds utilisent cette salle pour stocker et préparer la nourriture de leur tribu. Les animaux à demi décomposés incluent des rats et chauves-souris des cavernes, d'énormes criquets, scarabées et araignées, ainsi que quelques champignons de taille impressionnante. Cette nourriture est récoltée dans les Profondeurs, l'accès qui permet de rejoindre cet immense complexe souterrain se trouvant juste à côté (en 23).

23. Accès aux Profondeurs

Le mur ouest est partiellement éboulé, révélant un tunnel obscur. Celui-ci est manifestement d'origine naturelle et sa largeur comme sa hauteur varient grandement. Plusieurs paillasses sont jetées à même le sol et du matériel de chasse est pendu au mur.

Trois gros bras vivent ici. Ils font office de gardes et de chasseurs. Les kobolds ont utilisé ce tunnel pour arriver jusqu'à la forteresse et ils y retournent parfois pour aller chasser.

Le tunnel tortueux sort du cadre de cette aventure. Si les personnages décident tout de même de l'emprunter, ils marchent plusieurs kilomètres durant sans rien trouver d'autre que des embranchements de plus en plus nombreux. Ils ont tout intérêt à abandonner s'ils ne veulent pas se perdre.

Créatures (ND 1/2). Les trois gros bras vivant ici réagissent comme ceux de 16, à moins qu'ils n'aient déjà été appelés en renfort.

Gros bras kobolds (3) : 4 chacun ; 2d10 pa chacun.

24. Couloir piégé

Les kobolds contrôlent ce couloir, même s'ils ne le gardent jamais. Les deux portes sont en permanence fermées à clef (jet de Crochetage, DD 20) et le couloir est piégé (voir ci-dessous) afin de dissuader les gobelins de passer par là.

Ce couloir de 6 mètres de long mène à une autre porte.

Piège (ND 1/2). Chaque fois qu'un poids suffisant appuie sur l'endroit signalé par un « P » sur le plan, une plaque à pression déclenche un piège mécanique ouvrant une trappe. Une petite corniche de 30 centimètres de large permet d'éviter le piège pour ceux qui savent où il se trouve. Les aventuriers marchant sur la trappe doivent réussir un jet de Réflexes (voir ci-dessous) pour ne pas tomber au fond. Souvenez-vous que les nains ont une chance de remarquer ce piège (sur un jet de Fouille) vu qu'il a été taillé dans la pierre. Les kobolds réamorcent le piège chaque fois qu'un gobelin tombe dedans (ils ramassent également le gobelin mort et ses effets personnels).

Trappe : FP 1/2 ; 3 m de profondeur (1d6) ; Fouille (DD 21) ; jet de Réflexes annule (DD 16) ; Désamorçage/crochetage (DD 20).

25. Désolation

Cette salle déserte contient juste quelques gravats, des déjections de rats et des traces dont il est impossible de déterminer la provenance.

Cette description correspond à deux salles différentes. Des signes montrent qu'elles ont autrefois été occupées, mais personne n'y vit à l'heure actuelle. Les personnages ayant le don Pistage peuvent tenter deux jets de Sens de la nature pour remarquer des traces de rats datant de la veille (DD 10) et d'autres (remontant à un mois) laissées par trois ou quatre humanoïdes autres que des kobolds ou des gobelins et traversant la salle du sud au nord (DD 13). Sinon, un jet de Fouille (DD 18) révèle que plusieurs humanoïdes de taille M et portant des bottes sont passés par ici au cours des six derniers mois.

Une des deux salles 25 est reliée au couloir 31 par une porte « piégée ». Voir la description du couloir pour de plus amples précisions.

26. Fontaine tarie

Le sol de cette pièce est couvert de poussière et de gravats. Une fontaine décorée est accolée au mur est. Bien que craquelée, tachée et manifestement asséchée, elle conserve sa beauté grâce à la splendide représentation de dragon en train de plonger dont elle s'orne. Une porte en pierre sculptée est visible au milieu du mur ouest.

La porte du mur ouest se pare d'inscriptions en draconien et ne peut être ouverte qu'en suivant une méthode bien précise (voir la salle 27). Les gravats et la poussière montrent les mêmes traces que celles des salles 25, pour peu que les aventuriers réussissent les jets de compétence correspondants (voir ci-dessous). Bien que tarie, la fontaine conserve une particularité intéressante.

Les personnages ayant le don Pistage peuvent tenter deux jets de Sens de la nature pour remarquer des traces de rats datant de la veille (DD 10) et d'autres (remontant à un mois) laissées par trois ou quatre humanoïdes autres que des kobolds ou des gobelins et traversant la salle du sud au nord (DD 13). Sinon, un jet de Fouille (DD 18) révèle que plusieurs humanoïdes de taille M et portant des bottes sont passés par là au cours des six derniers mois.

Fontaine. Le bassin de la fontaine est vide, exception faite d'une fine couche de vase. Si on l'examine à l'aide du sort *détection de la magie*, la fontaine tout entière dégage une aura ténue correspondant à l'école d'Altération. Un jet de Fouille réussi (DD 16) révèle une inscription presque effacée sur le devant de la fontaine : le mot *Nainarya* est écrit en draconien (il signifie « Que le feu soit »). Tout personnage sachant parler cette langue et prononçant le mot à voix haute invoque une dernière fois la magie de la fontaine : une eau rouge apparaît dans la gueule du dragon et coule lentement dans le bassin. Si les aventuriers la récupèrent en tenant un récipient sous la gueule du dragon (ou en épongeant le fond du bassin), le liquide se comporte en tout point comme une *potion de souffle enflammé*. On ne peut faire appel qu'une fois à ce pouvoir, après quoi la fontaine perd toute magie.

27. Sanctuaire

La porte en pierre sculptée menant dans cette salle est fermée à clef et piégée par une lame de faux. Les gravures représentent des squelettes de dragons, et quiconque se tient à 1,50 mètre ou



moins de la porte sent qu'elle dégage un froid palpable. Une inscription en draconien sur le chambranle indique *Tana Aman Heka Men* (« Canaliser le Bien ouvre le chemin »).

Piège (ND 1/2). Chaque fois que quelqu'un tente d'ouvrir la porte sans avoir d'abord désactivé le piège, une lame de faux de 1,50 mètre de long jaillit et balaye tout ce qui se trouve devant le battant avant de se rétracter automatiquement.

Lame de faux : FP 1/2 ; +4 corps à corps (1d8/crit x3) ; Fouille (DD 21) ; Désamorçage/sabotage (DD 20).

Serrure. La serrure est fermée à clef mais aucune clef (ou tentative de Crochetage) ne permet de l'ouvrir. Elle ne s'ouvre que quand un prêtre ou un paladin se concentre pour canaliser l'énergie nécessaire au renvoi des morts-vivants et la projette sur la porte. Si le personnage obtient un résultat suffisant pour repousser les morts-vivants ayant 2 DV, la porte libère un éclat bleu pâle et s'ouvre silencieusement.

> Cinq sarcophages couverts de poussière sont disposés debout dans cette salle : trois contre le mur nord et deux contre le mur sud. Leur couvercle a été sculpté de manière à représenter des elfes aux traits nobles et vêtus de robes de cérémonie. Un petit autel taillé dans l'obsidienne et au centre duquel brille un cierge unique est érigé contre le mur ouest.

Plusieurs effigies de dragons sont visibles sur l'autel. Le cierge a été enchanté à l'aide du sort *flamme éternelle* et deux objets ont été posés à côté : un petit sifflet et une flasque (voir le paragraphe « Trésor »). Les cinq squelettes qui se trouvent à l'intérieur des sarcophages attaquent quiconque touche à l'autel ou à l'un des sarcophages.



Créatures (ND 1 2/3). Les cinq squelettes sortent tous en même temps de leur sarcophage respectif pour attaquer les profanateurs. Si les personnages s'enfuient, les morts-vivants les poursuivent inlassablement.

Squelettes (5) : pv 9 chacun.

Tactique. Les squelettes tentent de prendre les aventuriers en tenaille. La rencontre devrait être bien plus aisée à négocier si un prêtre du groupe possède encore le pouvoir de repousser les morts-vivants.

Trésor. Les objets placés sur l'autel sont un *cierge éternel*, une *potion d'endurance aux énergies destructives (feu)* et un sifflet enchanté qui semble constitué de verre extrêmement résistant. Le mot *Azan-gund* (« Celui qui appelle la nuit ») est inscrit en nain à sa surface. Ce sifflet est un nouvel objet magique qui ne se trouve pas dans le *Guide du Maître*. Il est détaillé dans l'appendice, après les caractéristiques des monstres. Enfin, un compartiment secret situé sous l'autel (jet de Fouille, DD 20) renferme un coffret contenant six petits péridots taillés en forme de dragons (valeur 10 po chacun).

28. Cellules grouillant de vermine

Ce couloir comprend six portes entrouvertes donnant sur autant de cellules indiquées de a à f sur le plan. La hauteur de chaque porte est juste suffisante pour permettre le passage des créatures de taille P ou moins.

S'ils réussissent un jet de Sens de la nature (DD 10), les personnages possédant le don Pistage découvrent les traces de nombreux rats et de trois ou quatre humanoïdes chaussés de bottes allant dans les deux sens. Un autre jet de Sens de la nature (DD 21) révèle que quatre humanoïdes ont emprunté le passage dans le sens sud-nord, mais que trois seulement sont revenus. Un jet de Fouille (DD 18) permet de découvrir que des humanoïdes plus petits portant eux aussi des bottes sont passés au cours des six derniers mois, sans davantage de précision.

Les cellules contiennent trois nids de rats sanguinaires abandonnés (cellules a, d et f) et trois autres qui sont encore occupés (cellules b, c et e).

Créatures (ND 1). À moins que les personnages ne réussissent tous un jet de Déplacement silencieux (DD 12), un rat sanguinaire surgit de chacune des cellules occupées (b, c et e) pour les attaquer.

Rats sanguinaires (3) : pv 5 chacun.

Trésor. Les nids sont constitués de pierres, de poils et de mousse. Ils contiennent de petits objets brillants récoltés par l'occupant des lieux ; on trouve ainsi 1d6 po, 2d6 pa et 1d4 gemmes valant 5 po par nid.

29. Pièges d'antan

> Cette salle au sol dallé contient deux trappes maintenues ouvertes par des pointes en fer. Il est manifeste qu'elles seraient difficilement visibles si on les laissait se refermer. Une fontaine asséchée décorée par une statue de dragon occupe le centre du mur nord.

Les deux trappes de la description sont signalées sur le plan (elles ont été bloquées par le groupe d'aventuriers disparus).

Chacune s'ouvre sur une fosse profonde de 6 mètres dont le fond ne contient que quelques ossements de rats, des bouts de métal rouillé et de la saleté.

Il y a autant de chances de trouver des traces (ou de les suivre) que dans les salles 25 (voir plus haut), pour peu que les aventuriers réussissent les jets de compétence correspondants.

Si les personnages passent plus de 3 rounds à discuter dans cette pièce (ou s'ils font un bruit important), ils attirent l'attention des occupants de la salle 30, qui préparent aussitôt une embuscade à leur intention.

Piège (ND 1/2). Certes, les deux trappes ont été désamorcées, mais un troisième piège est toujours actif dans cette salle. La fontaine du mur nord ressemble étrangement à celle de la salle 26. Elle aussi arbore une inscription en draconien, tout aussi difficile à déchiffrer que la précédente. Elle indique *Naihuine* (« Que la mort soit »). Un roublard réussissant un jet de Fouille (voir ci-dessous) remarque d'inquiétants tubes métalliques au fond de la gueule du dragon, tubes qui semblent aboutir à un récipient dissimulé en fer rouillé. Tout personnage parlant draconien et prononçant le mot à voix haute déclenche le piège, qui diffuse un gaz affaibli par le passage des siècles. Le piège ne peut plus être actionné qu'une seule fois et unique fois (la réserve de gaz est presque vide).

Piège à gaz (*Naihuine*) : FP 1/2 ; 3 m de rayon ; jet de Vigueur annule (DD 14) ; effet initial 1 Con ; effet secondaire 1d4 Con ; Fouille (DD 21) ; Désamorçage/sabotage (DD 20).

30. La mère rat

Voir le paragraphe « Tactique » si les personnages se sont fait détecter par les rats sanguinaires en faisant du bruit dans la salle 29.

> Une atroce odeur de viande avariée emplit cette pièce. Elle provient des carcasses à demi rongées de plusieurs rats des cavernes et de cadavres humanoïdes. Les corps gisent sur un immonde amas de saleté, d'ossements, de poils et de fourrure qui semble constituer une sorte de nid géant. Le mur nord s'est éboulé et s'ouvre sur les ténèbres.

Si les aventuriers arrivent jusque-là en se montrant particulièrement discrets, ils découvrent les rats dans un état de torpeur. Dans le cas contraire, les rongeurs leur ont tendu une embuscade. Le mur nord donne dans le champ de ruines qui jonche le fond du gouffre (détaillé en 3). Les cadavres comprennent de nombreux rats, deux gobelins, un kobold et un membre du groupe d'aventuriers disparus (Karakas le rôdeur).

Créatures (ND 1 3/4). Les rats sanguinaires qui rôdent dans la Citadelle des Ténèbres descendent tous d'une monstruosité difforme que les gobelins nomment Guthash (la Boursouflée dans leur langue). Guthash mérite pleinement son nom. Elle ne cesse de se gaver de la vermine que lui amènent ses enfants et varie son régime alimentaire en dégustant de temps à autre un cadavre de kobold ou de gobelin.

Guthash est deux fois plus grande qu'un rat sanguinaire normal (elle fait près de 2 mètres de long). La plupart du temps, on la trouve ici, en compagnie de trois rats sanguinaires normaux. Les rongeurs attaquent les intrus avec une grande sauvagerie.

Rats sanguinaires (3) : pv 5 chacun.

Guthash : pv 17.

Tactique. Si les occupants de la salle ont le temps de préparer une embuscade, les trois rats sanguinaires normaux se postent de part et d'autre de la porte (à moins de 1,50 mètre). S'ils parviennent à prendre par surprise le premier PJ entrant dans la pièce, ils bénéficient d'une action partielle et tentent de le prendre en tenaille. Pour sa part, Guthash s'est enfoncée sous la saleté à 1,50 mètre de l'entrée (on la repère en réussissant un jet de Détection assorti d'un DD de 20). Elle attaque le premier PJ qui s'approche d'elle en jaillissant de sa cachette tel un diable de sa boîte.



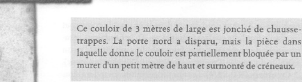




Trésor. Si les personnages fouillent le nid pendant un minimum de 10 minutes, ils découvrent un total de 68 po, 300 pa et 3 gemmes valant chacune 1d4 x 10 po. Sur la dépouille de Karakas, ils peuvent également trouver cinq dagues, une armure de cuir cloutée, un arc court, une sacoche (contenant une outre d'eau, une journée de rations de survie, une paillasse, une torche, un silex et des amorces), un carquois avec seulement 6 flèches, une *potion de soins légers* et une bourse contenant 17 po. La chevalière en or que le rôdeur a au doigt vaut 10 po et son nom est gravé dessus.

31. Couloir aux chausse-trappes

La porte sud est fermée et piégée par une clochette qui sonne dès que quelqu'un l'ouvre, ce qui alerte les gobelins postés en 32 (Fouille DD 21 ; Désamorçage/sabotage DD 20).



Ce couloir de 3 mètres de large est jonché de chausse-trappes. La porte nord a disparu, mais la pièce dans laquelle donne le couloir est partiellement bloquée par un muret d'un petit mètre de haut et surmonté de créneaux.

Les gobelins de la salle 32 sont cachés derrière le muret s'ils ont conscience de la présence des aventuriers (voir 32). Si tel est le cas, ils utilisent leurs javelines pour compliquer la tâche des personnages cherchant à traverser le couloir en évitant les chausse-trappes.

Tactique. Les aventuriers désirant avancer dans le couloir doivent éviter de marcher sur les chausse-trappes, tandis que les gobelins leur tirent dessus. Les chausse-trappes sont des billes métalliques dotées de quatre pointes équidistantes, de manière à ce qu'une pointe soit toujours tournée vers le haut. Quiconque progresse à mi-vitesse peut négocier cette embûche sans problème, mais il est impossible d'avancer à vitesse normale, à moins d'avoir déblayé le terrain devant soi (ce qui nécessite l'utilisation d'un bâton ou objet similaire et demande 1 round par carré de sol de 1,50 mètre de côté). Si les personnages avancent normalement sans avoir déblayé les chausse-trappes, ils subissent une attaque de corps à corps (à +0) par tranche de 1,50 mètre parcourue. Leur CA n'inclut pas leurs bonus d'armure, de bouclier ou de parade, mais le bonus de Dextérité est pris en compte normalement. De plus, ceux qui portent des bottes bénéficient d'un bonus de +2 à la CA. S'ils marchent sur une chausse-trappe (attaque réussie), ils subissent 1 point de dégâts et leur vitesse de déplacement est réduite de moitié pendant une journée entière ou jusqu'à ce que la blessure à la plante de pied soit soignée.

Trésor. Les personnages peuvent ramasser les chausse-trappes. Il y en a assez pour remplir huit sacs de 500 grammes.

32. Citadelle gobeline

La couche de saleté qui recouvre le sol, les nombreuses taches visibles aux murs, les peaux mitées jetées un peu partout et la fosse à feu souvent utilisée attestent que cette salle est occupée depuis longtemps par des créatures qui n'accordent pas une grande importance à l'hygiène. La porte est du mur sud a disparu pour être remplacée par un muret de briques construit à la hâte et surmonté de créneaux.

Cette pièce sert de poste de garde aux gobelins de la tribu des Durbuluks. Celle-ci cherche principalement à se protéger d'incursions toujours possibles des envahisseurs kobolds, mais aussi de la venue, plus rare, d'aventuriers arrivés par la vieille route. Une fouille en règle de la salle permet juste de trouver un peu de viande séchée presque immangeable, une outre de vin ayant presque tourné au vinaigre et d'autres « trésors » similaires.

Deux gobelins sont postés ici. S'ils sont alertés par la clochette fixée à la porte du couloir 31 (ou par les bruits que pourraient faire les aventuriers en négociant le passage des chausse-trappes), ils viennent se placer derrière le muret et lancent leurs javelines sur les intrus.

La diplomatie ne constitue pas une solution avec ces gobelins. Si les personnages les capturent et les obligent à répondre à leurs questions, les humanoïdes détiennent les mêmes informations que le gnome Erky Boiseleur (voir la salle 34), mais répondent bien plus crûment.

Gobelins (2) : pv 4 chacun ; 2d10+2 pa chacun.

Tactique. Haut d'un petit mètre (et d'une soixantaine de centimètres seulement dans les creux entre les créneaux), le muret offre un abri de 75 % aux créatures de taille P que sont les gobelins (soit un bonus de +7 à la CA contre les attaques à distance et un de +3 aux jets de Réflexes). Dans une situation identique, des créatures de taille M bénéficieraient juste d'un abri de 50 %. Les personnages ayant négocié le champ de chausse-trappes peuvent franchir le muret d'un bond dans le cadre d'un déplacement normal s'ils réussissent un jet de Saut (DD 14). Dans le cas contraire, une action de mouvement leur est nécessaire pour passer par-dessus (ce qui offre une attaque d'opportunité aux gobelins). Quand les aventuriers arrivent au contact, un des gobelins dégaine son épée courte, tandis que l'autre tente d'aller donner l'alarme en 33.

Suites de la rencontre. Si l'un des gobelins parvient à s'enfuir, il prévient ses congénères de 33. Ceux-ci gagnent automatiquement une action partielle (qu'ils mettent à profit en lançant une javeline chacun) contre des PJ entrant dans leur salle sans s'attendre à une attaque immédiate. Dans ce cas, les personnages ont de fortes chances de se retrouver pris au dépourvu, et donc de ne pas bénéficier de leur bonus de Dextérité à la CA jusqu'à leur première action. Le gobelin qui s'est enfui se joint à l'effectif de la salle 33, ce qui donne un total de cinq créatures. Si aucun des deux gardes ne parvient à s'échapper, les bruits de combat n'alertent pas forcément leurs congénères de 33. En effet, les gobelins sont coutumiers des altercations violentes et ceux de 33 ne font pas nécessairement la différence.

33. Salle d'entraînement

Plusieurs dizaines de javelines tordues ou brisées jonchent les dalles du sol, quelques autres étant plantées dans trois mannequins de forme vaguement humanoïde pendus au centre du mur sud. L'extrémité nord de la salle est séparée du reste par un petit muret à créneaux de mauvaise facture. Un camp permanent semble avoir été installé de l'autre côté du muret ; on y voit entre autres une fosse à feu et plusieurs petits chaudrons en fer.

Cette salle offre une seconde ligne de défense aux gobelins en cas d'invasion kobolde.

Créatures (ND 1). Quand ils ne repoussent pas une incursion, les quatre gobelins postés dans cette pièce passent le plus clair de leur temps à s'entraîner au lancer de javeline sur leurs mannequins emplis de poils et de fourrures (et censés représenter des humains et des elfes). Sinon, ils boivent de l'alcool gobelin, qu'ils amènent ici en fraude. En cas d'arrivée des personnages, l'instinct des gobelins les pousse à combattre et la diplomatie n'est pas envisageable. S'ils sont capturés et interrogés par la force ou grâce à des moyens magiques, ils savent autant de choses qu'Erky Boiseleur (voir la salle 34), mais leurs réponses sont bien moins civilisées.

Gobelins (4) : pv 4 chacun ; 2d10+2 pa chacun.

Tactique. Les gobelins utilisent la même tactique que ceux du poste de garde (32) et le muret leur fournit la même protection (bien sûr, aucune chausse-trappe ne gêne la progression des PJ).

Trésor. Un des gobelins possède une flasque en argent de fabrication naine (valeur 50 po) remplie d'un immonde alcool gobelin. Un autre a sur lui la clef permettant d'ouvrir la porte de la salle 34.

Suites de la rencontre. Si l'affrontement se passe mal pour les gobelins, ils tentent d'aller prévenir leurs congénères de la salle 39.

34. Prison gobeline

La porte en bois menant dans cette salle est fermée à clef (jet de Crochetage, DD 20 ou jet de Force, DD 20).

> Les conditions de vie sont sordides dans cette prison basse de plafond, comme le montre l'état des trois petits humanoïdes cornus attachés à l'aide de cordes à une pointe en fer proche de l'entrée. Derrière eux, un gnome roué de coups occupe une cage rouillée trop petite pour lui. Plusieurs paires de menottes rongées par la corrosion sont attachées aux murs, mais elles n'immobilisent plus que quelques squelettes plus ou moins disloqués.

Les petits humanoïdes cornus (des kobolds) et le gnome sont prisonniers de la tribu des Durbuluks. Les personnages peuvent détacher les kobolds sans la moindre difficulté, mais il est plus difficile de libérer le gnome. Pour cela, deux options s'offrent à eux : crocheter la serrure (jet de Crochetage, DD 19) ou tordre les barreaux (jet de Force, DD 22).

Prisonniers. L'avenir des kobolds est pour le moins incertain, même s'il est possible que les gobelins acceptent de les relâcher en échange d'une rançon. Ne sachant trop quoi attendre des aventuriers, les kobolds ne les aident en rien, de peur que les gobelins les exécutent si les personnages se font éliminer. Si on les libère, ils s'enfuient sans demander leur reste. Ils ne savent rien d'intéressant.

Kobolds captifs (3) : pv 4 chacun ; Att attaque à mains nues (+0 corps à corps, 1d2–1 temporaires).

Pour sa part, le gnome est un guerrier/prêtre nommé Erky Boiseleur. Il répond de bon cœur à toutes les questions qui lui sont posées pour peu qu'on le libère (il parle le gnome, le gobelin et le commun). Il détient les informations suivantes :

- Que fait-il ici ? « Il y a un an environ, alors que je partais faire fortune, j'ai commis l'erreur d'emprunter la vieille route. Par malchance, des brigands gobelins m'ont attrapé et, depuis, je languis ici. Mes sorts de soins m'ont maintenu en vie. Sans eux, je n'aurais pas survécu au manque de nourriture et aux tortures. »
- Que sait-il à propos des gobelins ou de Belak ? « J'ai entendu les gobelins parler d'un certain Bosquet noir, qui se trouverait à l'étage inférieur. Apparemment, un druide malfaisant du nom de Belak s'occupe de ce jardin enchanté et cueille des fruits magiques sur un pommier que les gobelins appellent l'arbre de Gulthias. Ces derniers n'évoquent son nom qu'en chuchotant et sur un ton empli de crainte. »
- Que sait-il au sujet des fruits enchantés ? « La pomme cueillie lors du solstice d'été rend courage et santé à ceux qui croquent dedans ; pour celle qui pousse en hiver, c'est l'inverse. Belak charge les gobelins de vendre les fruits à la surface, mais j'ignore pourquoi. »
- À propos des nielleux : « Ces créatures vivent au niveau inférieur, avec l'arbre de Gulthias. »
- Au sujet des aventuriers disparus : « Les gobelins en ont attrapé trois il y a un peu plus d'un mois et les ont enfermés avec moi pendant quelques jours. Ils disaient s'appeler Talgen, Sharwyn et sire Bradford. Au bout d'une semaine, les gobelins sont venus les chercher. Belak souhaitait les voir, mais je n'en sais pas davantage. Je ne les ai jamais revus. »

Erky Boiseleur : pv 18.

Suites de la rencontre. Si les personnages ne proposent pas au gnome de se joindre à eux de manière temporaire, celui-ci en fait la demande. S'il intègre le groupe, jouez-le comme un allié loyal et incapable de trahir un ami, mais parfois assez téméraire pour prendre des risques que les PJ ont tendance à éviter. Pour l'instant, il ne possède ni arme ni armure. Si les personnages l'équipent (peut-être à l'aide d'objets pris aux gobelins), il pourra leur être bien plus utile.

Si Erky rejoint le groupe, ne serait-ce que temporairement, n'oubliez pas de lui accorder une part de points d'expérience pour toutes les rencontres auxquelles il participe. Cela signifie bien évidemment que chaque personnage gagnera moins de PX, mais d'un autre côté, les sorts de soins du gnome devraient leur être d'une aide précieuse.

Les caractéristiques d'Erky sont détaillées dans l'appendice.

Si les personnages sont capturés. Tout aventurier assommé (voir la salle 36) est amené ici par les gobelins, qui l'attachent au mur à l'aide des menottes rouillées. Le PJ peut se libérer en brisant ses chaines (jet de Force, DD 22), en leur échappant avec souplesse (jet d'Évasion, DD 25), ou en réussissant un jet de Crochetage (DD 19). Un personnage démuni de ses outils de cambrioleur peut utiliser un crochet improvisé, mais dans ce cas, il subit un malus de –2 au jet de Crochetage. Si les aventuriers ne parviennent pas à se libérer, les gobelins finissent par les échanger (s'ils ont de la chance) contre une rançon versée par les habitants de La Chênevraie (ils sont bien évidemment relâchés sans équipement ni argent). Quant aux PJ malchanceux, ils continuent de languir en captivité. À vous de décider qui doit être libéré et qui doit être gardé, mais nous vous recommandons de faire preuve de clémence.

Les gobelinoïdes

Gobelins et hobgobelins, ainsi que quelques gobelours (créatures faisant partie de la famille des gobelinoïdes), considèrent depuis longtemps que la Citadelle des Ténèbres leur appartient. Mais depuis la venue de Belak et, plus récemment, des kobolds, la zone qu'ils contrôlent s'est réduite comme une peau de chagrin. À l'heure actuelle, ils occupent les salles 31 à 41. Tous obéissent à un chef unique, qui se trouve en 41, et appartiennent à la tribu des Durbuluks (Dominateurs en gobelin). Leur symbole est un visage gobelin grossièrement dessiné. Pour sa part, le chef obéit aux ordres de Belak. Gobelins et hobgobelins ont un visage aplati, un nez épaté, des oreilles pointues, une large bouche et des dents pointues. Leur front n'est pas plat, mais oblique et leur regard est souvent terne et dénué d'intelligence (les hobgobelins ont généralement l'air moins bestiaux que leurs cousins gobelins). Ils se tiennent droit, mais leurs bras pendent presque jusqu'aux genoux. La tribu des Durbuluks se caractérise par un teint de peau jaunâtre. Les gobelins sont des créatures de taille P, les hobgobelins étant plus grands (taille M). Un gobelinoïde sur trois parle le gobelin et le commun, les autres parlant uniquement leur langue natale (sauf indication contraire). Gobelins et hobgobelins peuvent faire appel à leur vision dans le noir jusqu'à une distance de 18 mètres.

35. Couloir piégé

Ce couloir d'aspect anodin est en réalité piégé. La porte conduisant à la salle 37 est fermée à clef (jet de Crochetage, DD 18).

Piège (ND 1/2). Une trappe s'ouvre juste devant la porte menant en 37. Pour ceux qui sont conscients de sa présence, une corniche de 30 centimètres de large permet de l'éviter. Les gobelins réamorcent le piège chaque fois qu'il est déclenché. La première fois qu'un personnage tombe dans la fosse, celle-ci ne contient que quelques ossements et une épaisse couche de saleté. En fouillant à l'intérieur, on peut trouver un anneau d'or serti d'un petit saphir d'une valeur totale de 25 po (jet de Fouille, DD 18).

Trappe : FP 1/2 ; 3 m de profondeur (1d6) ; jet de Réflexes annule (DD 16) ; Fouille (DD 21) ; Désamorçage/sabotage (DD 20).

Suites de la rencontre. Si un aventurier tombe dans la trappe ou si les PJ font un bruit important, les gobelins de la salle 36 débouchant sur le couloir sont aussitôt alertés (à moins qu'ils n'aient déjà été vaincus). Ils sortent de leurs quartiers au bout de 2 rounds et attaquent si possible les personnages par-derrière.

36. Brigands gobelins

Ce numéro correspond à trois salles identiques.

> L'odeur nauséabonde qui s'échappe de cette pièce et les animaux en état de décomposition avancée qui jonchent le sol révèlent qu'elle est occupée par des créatures n'ayant pas la moindre notion d'hygiène. Des peaux cousues entre elles constituent six hamacs à la solidité douteuse, accrochés autour d'une fosse à feu fréquemment utilisée. Des ustensiles de cuisine en piètre état ont été jetés pêle-mêle avec des armes et armures endommagées.

Chacune de ces pièces est occupée par six gobelins qui se disent fièrement brigands, à moins qu'ils n'aient été attirés ailleurs par les actions des personnages. Autrefois, deux ou trois groupes de brigands joignaient leurs forces pour attaquer les voyageurs empruntant la vieille route, mais désormais, ils se contentent d'affronter les kobolds et de mener quelques rares expéditions de chasse dans les Profondeurs (voir la salle 43).

Ces pièces contiennent de la viande séchée presque immangeable, une ou deux outres de vin ayant tourné au vinaigre et quelques objets sans la moindre valeur marchande.

Créatures (ND 1). Les six gobelins réagissent violemment à la présence des aventuriers, qui n'ont presque aucune chance d'engager des pourparlers avec eux (jet de Diplomatie, DD 30). Si on les capture et si on les force à révéler ce qu'ils savent (il faut pour cela les interroger en gobelin), ils donnent les mêmes informations qu'Erky Boiseleur (voir la salle 34), mais avec bien moins de diplomatie.

Gobelins (6) : pv 4 chacun ; 1d4 po et 3d10+10 pa chacun.

Tactique. Les gobelins de chacune de ces salles ont 90 % de chances de combattre à l'aide de leurs matraques plutôt qu'en se servant de leurs épées courtes (auquel cas ils infligent des dégâts temporaires). Quand un aventurier subit des dégâts temporaires, il faut les comptabiliser à part et non les déduire de ses points de vie. Si le total de points de dégâts temporaires devient égal au nombre de pv du personnage, celui-ci chancelle et ne peut plus exécuter qu'une action partielle chaque round. Si les points de dégâts temporaires encaissés dépassent les pv actuels, le PJ perd connaissance. Les points de dégâts temporaires se dissipent au rythme de 1 par heure. Quand un sort de soins permet de récupérer des points de vie, il fait également disparaître un nombre correspondant de points de dégâts temporaires (le cas échéant).

Les gobelins tentent de prendre les personnages en tenaille, sauf si cela doit les exposer aux attaques d'opportunité, auquel cas ils restent sur leurs positions.

Suites de la rencontre. Si un des gobelins s'enfuit, il alerte ses congénères de la salle 40, ce qui leur offre une action partielle (qu'ils emploient à lancer une javeline chacun) quand les personnages arrivent chez eux (sauf si les PJ se tiennent sur leurs gardes).

Si les gobelins arrivent à capturer un ou plusieurs aventuriers en les assommant, ils les emmènent en prison (salle 34) où ils les attachent au mur à l'aide de menottes. Dans le même temps, l'équipement récupéré sur les PJ est amené au chef de la tribu (salle 41).

37. Salle des trophées

Les deux portes en bois menant à cette salle sont fermées à clef (jet de Crochetage, DD 18). Si vous le souhaitez, vous pouvez ajouter quelques trophées à ceux qui sont décrits ci-dessous. N'oubliez pas de demander des jets d'Équilibre (DD 15) afin de voir si les personnages dérapent sur les plaques de glace.

> Des têtes d'animaux empaillés ornent les murs de cette grande salle. Ces trophées ont été fixés par quelqu'un de peu compétent et ne sont guère impressionnants, car il s'agit principalement de rats et de têtes de bétail. Quelques autres sont plus macabres, comme par exemple deux têtes de kobolds. Tables et placards défoncés sont les témoins silencieux d'une scène de dévastation. L'extrémité d'une chaîne brisée est encore attachée à une pointe en fer tordue plantée au milieu du sol. D'épaisses plaques de glace sont visibles çà et là, par terre comme sur les murs.

Les gobelins ont utilisé la lourde chaîne pour attacher le dragonnet des kobolds dans leur salle aux trophées, mais leur prisonnier s'est libéré, avant de ravager la pièce et de détruire les meubles (sur les étagères desquels étaient exposés des têtes de flèches et d'autres objets sans grande valeur volés à des créatures souterraines). Chez les kobolds, le dragonnet avait été capturé par Balsag, le gobelours vivant en 43, et celui-ci n'est pas encore venu rééditer son exploit et maîtriser l'animal. En attendant, les gobelins sont terrorisés à l'idée d'entrer dans la pièce.

Créature (ND 1). Le dragonnet blanc est la « mascotte » des kobolds, qui l'avaient installé en 15 jusqu'à ce que les gobelins le leur volent. Extrêmement jeune, il est encore de taille TP et passe le plus clair de son temps caché sous une table cassée. Il se peut que les personnages aient promis à Yusdrayl, l'ensorceleuse kobolde de la salle 21, qu'ils lui ramèneraient le dragon. Dans ce cas, ils ont du pain sur la planche, car la créature préfère vivre ici que dans la cage que lui réservent les kobolds et se défend activement. Si Meepo accompagne les aventuriers, le dragonnet s'attaque en priorité à lui. Si les personnages n'y pensent pas, Meepo leur suggère de tenter d'assommer Calcryx en lui infligeant des dégâts temporaires.

Calcryx : pv 31.

Tactique. Le dragonnet ouvre les hostilités à l'aide de son souffle, en essayant de prendre le plus de PJ dans la zone d'effet. Comme il ne peut utiliser cette attaque qu'une fois tous les 1d4 rounds, il se rue au combat à tire-d'aile le temps de retrouver la faculté de souffler à nouveau. Étant une créature de taille TP, il doit pénétrer sur la case de l'adversaire qu'il attaque, ce qui l'expose automatiquement à une attaque d'opportunité avant qu'il ne puisse frapper à son tour (une morsure et deux coups de griffes).

Trésor. Le dragonnet a fouillé le moindre recoin de la pièce et amassé tous les objets qui avaient une quelconque valeur dans le petit nid qu'il s'est constitué sous une table en bois. Il y a là une statuette de dragon en jade valant 20 po, un gobelet en cristal d'une valeur de 5 po et vingt-quatre couverts en argent (1 po chacun).

Calcryx possède également un étui à parchemin en os, sur lequel est écrit *Khundrukar* (traduction : « Brillemine » en nain). Un parchemin vieux d'une centaine d'années est roulé à l'intérieur. L'humidité et le passage des ans l'ont terriblement endommagé, mais il est encore possible de déchiffrer le passage suivant (en nain) : « … les rares survivants. Sur ordre de Durgeddin le Noir, nous avons bâti une forteresse secrète et personne ne nous trouvera. Toutefois… » Ces indications sont trop fragmentaires pour avoir un sens, même pour la plupart des nains, mais n'importe quelle communauté naine est prête à débourser 100 po pour récupérer ce parchemin.

38. Stockage

Les deux portes menant dans cette pièce sont fermées (mais pas à clef), sauf si l'un des gobelins de la salle 33 est allé prévenir son chef en 41 (auquel cas elles sont ouvertes).

> Les murs sud et nord de cette salle disparaissent presque derrière un grand nombre de caisses et tonneaux de mauvaise qualité. Un chemin dégagé permet de se rendre d'une porte à l'autre.

Cette salle sert à stocker de l'eau croupie, de la viande séchée et partiellement avariée, 2,5 litres d'huile (que les personnages peuvent récupérer) et plusieurs tonneaux de pouding d'elfe. Le contenu de ces derniers est d'ailleurs mentionné dessus, en gobelin.

39. Colonnade

> Plusieurs torches fixées à des torchères de mauvaise qualité prodiguent un éclairage inconstant dans cette grande salle et l'emplissent d'une fumée gênant la vision. Une double rangée de colonnes ornées de dragons entremêlés court tout le long du couloir.

Ce couloir est similaire à celui qui se trouve dans le secteur contrôlé par les kobolds (voir 19), mais lui dépend de la zone d'influence des gobelinoïdes. Tant que les torches restent allumées, le couloir est éclairé, mais la fumée pique les yeux des aventuriers et les gêne en cas de combat. Grâce aux myriades de fissures présentes au niveau des murs et du plafond, les PJ ne risquent pas d'étouffer malgré la présence de tant de flammes. De prime abord, il n'y a pas de gobelins dans le couloir.



Tactique. Si des personnages fuyant devant les gobelins sont repoussés ici, ils risquent d'avoir également à affronter les humanoïdes vivant dans la plus proche salle 36 et dans les pièces suivantes. Les gobelins des environs se rassemblent en force en cas d'affrontement dans le couloir (ou dans les salles 40 et 41), à moins d'avoir déjà été éliminés par les personnages. Ils sont habitués à la fumée permanente, contrairement aux PJ : ces derniers y voient trouble et leurs attaques ont autant de chances de manquer les gobelins que si ceux-ci bénéficiaient d'un camouflage à 25 % (soit 10 % de chances de rater).

40. Gobelinville

Quiconque se tient à moins de 3 mètres de l'une des portes débouchant dans cette salle immense entend clairement plusieurs voix gutturales à l'intérieur.

> Ce qui était peut-être autrefois une cathédrale intérieure à la citadelle est devenu un repaire de gobelins et la pureté des lieux s'en ressent. Plusieurs torchères bourrées de champignons phosphorescents diffusent une lueur violette dans la pièce. Des dizaines de gobelins vaquent à leurs occupations quotidiennes, dormant, préparant à manger, se disputant à tue-tête ou en venant directement aux mains quand ils n'aiguisent pas leurs armes dans un coin. Une pile d'objets variés a été constituée contre le mur sud, parmi lesquels vous distinguez des roues de chariots, des armes et armures rouillées, des coffres, des statues de taille modeste, ou encore des meubles et œuvres d'art en piteux état. Aucun de ces objets n'a l'air d'être véritablement entretenu.

C'est dans cette salle que résident la plupart des gobelins occupant la Citadelle des Ténèbres depuis plus de soixante ans (les Durbuluks ont chassé la précédente tribu pour prendre sa place). Les gobelins ramassent les champignons phosphorescents à l'étage inférieur (voir plan). Ils n'ont pas besoin de lumière pour voir, mais elle leur est indispensable pour les activités nécessitant un grand degré d'attention aux détails (lecture et couture, entre autres) et les champignons présentent également l'avantage d'être comestibles quand quelqu'un a un petit creux. Les humanoïdes possèdent quelques outils et ustensiles primitifs leur permettant de faire la cuisine, de dépecer le gibier qu'ils chassent et de tanner les peaux, entre autres. Ils chassent principalement dans les Profondeurs, auxquelles ils accèdent par l'étage inférieur (voir la salle 43).

Créatures (ND 2-3). Cette pièce abrite généralement trente-quatre gobelins et dix hobgobelins, mais seuls quatre gobelins et trois hobgobelins sont des combattants. Ils attaquent aussitôt les personnages entrant sans escorte. Les autres sont trop vieux, trop jeunes, trop inaptes au combat ou trop lâches pour se défendre en cas de bataille. Les aventuriers ne reçoivent pas le moindre PX s'ils massacrent les gobelinoïdes incapables de se défendre.

La plupart des humanoïdes savent autant de choses qu'Erky (voir la salle 34), mais s'expriment de manière moins châtiée.

Brigands gobelins (4) : pv 4 chacun ; 1d4 po et 3d10 pa chacun.

Brigands hobgobelins (3) : pv 5 chacun ; 2d4 po et 4d10 pa chacun.

Tactique. Si les gobelins sont attaqués, ils reçoivent le renfort des brigands vivant dans la plus proche salle 36. Dans le même temps, leur chef (salle 41) est alerté.

Trésor. La tribu des Durbuluks considère que la pile d'objets constitue son butin, amassé dans la citadelle et à la surface, au gré des voyageurs dévalisés sur la vieille route (même si, en réalité, les plus beaux trésors ont été réquisitionnés par le chef vivant en 41). Un total de six jets de Fouille réussis (DD 18) permet de trouver deux statuettes (valeur 30 po chacune), trois petits anneaux en argent sertis de pierres de lune (20 po chacun) et une cotte de mailles de taille M encore utilisable.

41. Quartiers du chef gobelin

En cas d'alerte ou s'ils entendent des bruits de combat en provenance de la salle 40, les gardes défendent la porte pendant 10 minutes, après quoi leur chef les envoie voir ce qui se passe.

> Cette salle ronde au plafond en forme de dôme s'orne d'un large puits en son centre. Une lueur violette monte des profondeurs, révélant des lianes grises et blanches accrochées aux parois du puits. Quatre torches disposées de façon équidistante tout autour de la salle améliorent encore la visibilité. Un trône grossièrement assemblé à partir de blocs de pierre se dresse contre le mur, au nord-ouest. Un gros coffre métallique a été tiré devant, afin que l'occupant du trône puisse s'en servir de repose-pieds. Un petit arbuste rabougri pousse dans un large pot en terre placé à côté du siège.

Le chef des gobelinoïdes, un hobgobelin du nom de Durnn, dirige la tribu des Durbuluks depuis cette salle située au niveau de l'unique point d'accès à l'étage inférieur. Les lianes grimpant dans le puits sont suffisamment solides pour permettre aux gobelins de passer d'un étage à l'autre. Elles offrent tellement de prises qu'il est aussi facile de les négocier que si l'on utilisait une corde à nœuds (jet d'Escalade, DD 0). Le puits est profond de 25 mètres, et quiconque lâche prise subit 8d6 points de dégâts. Le malheureux a tout de même droit à un jet de Réflexes (DD 16) ; en cas de succès, il parvient à se rattraper aux lianes.

Créatures (ND 4). En temps normal, Durnn est assis sur son trône tandis que les gardes qui montent la garde près de lui (six gobelins et trois hobgobelins) sont avachis sur les bancs de pierre disposés en quatre endroits de la salle. Une prêtresse gobeline du nom de Grenl conseille le chef et se tient généralement à sa droite, tandis qu'un nielleux offert par Belak a été temporairement planté dans un pot placé près du trône.

Les gobelinoïdes réagissent violemment en cas d'intrusion. Ils ne répondent aux questions des personnages que si ces derniers les y obligent ou font usage de magie. Les gobelins savent les mêmes choses qu'Erky (voir la salle 34), plus les détails suivants :

- Belak voulait que tous les prisonniers humains lui soient amenés, mais Durnn a tué Talgen dans un accès de rage né d'une insulte imaginaire. Seuls Sharwyn et sire Bradford ont donc été envoyés à l'étage inférieur (et encore les gobelins ont-ils dû les ligoter fermement pour les empêcher de se débattre). Une partie de l'équipement de Talgen a été incorporée aux possessions de la tribu (voir le paragraphe « Trésor »), mais sa chevalière frappée du sceau des Hucrelle se trouve au doigt de Durnn.

Brigands gobelins (4) : pv 5 chacun ; 1d4 po et 3d10 pa chacun.

Brigands hobgobelins (3) : pv 6 chacun ; 2d4 po et 4d10 pa chacun.

Durnn : pv 16.

Grenl : pv 6 ; 4 po, 23 pa.

Nielleux (1) : pv 10

Tactique. Les gardes gobelins et hobgobelins se jettent aussitôt sur les personnages, de même que le nielleux. Durnn les rejoint vite, suivi comme son ombre de Grenl, qui utilise ses sorts de soins si son seigneur est blessé. Les gobelinoïdes essayent de prendre leurs adversaires en tenaille, sauf si cela les expose aux attaques d'opportunité. Les humanoïdes de cette salle sont loyaux à Belak et combattent jusqu'à la mort, mais vous pouvez éventuellement créer une situation permettant aux PJ de se replier si le combat est trop rude pour eux.

Trésor. En plus de la chevalière qui orne le doigt de Durnn et de l'armure d'écailles de ce dernier (qui appartenait également à Talgen), un coffre en fer est placé devant le trône. Défendu par une aiguille empoisonnée, il contient 231 po, deux onyx de 30 po chacun, 2 doses d'antidote, une *potion de grâce féline* et un parchemin profane (*déblocage*).

Aiguille empoisonnée : FP 1/2 ; venin de wiverne dilué, jet de Vigueur annule (DD 15), effet initial 1d4 Con, effet secondaire 1d4 Con ; Fouille (DD 21) ; Désamorçage/sabotage (DD 20).

LE BOSQUET NOIR

Les descriptions qui suivent correspondent aux numéros du plan du Bosquet noir. Les deux étages communiquent par le puits reliant les salles 41 et 42. Belak quitte rarement le bosquet proprement dit (voir zones 55 et 56).

42. Réserve de compost

> Les champignons phosphorescents qui recouvrent les murs et le plafond diffusent une clarté violette dans cette pièce. L'air est froid, humide, et chargé d'une odeur de terre et de pourrissement. Le sol est recouvert d'une couche de terre, de végétation décomposée et des restes d'animaux souterrains. Plusieurs variétés de mousses et de champignons poussent un peu partout, de même que quelques arbustes rabougris. Deux silhouettes squelettiques vêtues de grandes capes remplissent une brouette de terre à l'aide de pelles.

Cet étage abrite plusieurs sortes de plantes, d'origine naturelle ou surnaturelle, et qui poussent d'autant mieux grâce au compost que leur apportent les serviteurs de Belak. Les champignons éclairent la caverne, mais la lumière qu'ils diffusent n'est pas assez puissante pour permettre la croissance normale des végétaux. Belak utilise donc un terreau fait d'excréments de gobelins, de cadavres et de végétation pourrie ramassée par ses serviteurs.

Créatures (ND 1 1/3). Deux nielleux sont plantés dans cette salle et les silhouettes encapuchonnées sont des squelettes obéissant à Belak. Les nielleux sont venus se nourrir en plongeant leurs racines dans le compost, tandis que les squelettes en remplissent une brouette afin de l'apporter à d'autres plantes de l'étage. Les nielleux attaquent tout ce qui ne ressemble pas à un gobelinoïde et les squelettes les imitent sans perdre de temps.

Nielleux (2) : pv 9 chacun.

Squelettes (2) : pv 9 chacun.

Tactique. Si les créatures résidant en 43 se trouvent dans leur salle, elles viennent voir ce qui se passe ici au bout de 3 rounds de combat.



43. Le grand chasseur

> Le sol de cette caverne informe est fortement taché, comme s'il était maculé de sang de manière régulière. À l'est, des champignons phosphorescents révèlent une alcôve contenant une paillasse de peaux, un râtelier d'armes grossières, mais manifestement redoutables, et une cape de fourrure noire pendue à une perche en bois. Non loin sont visibles deux nids constitués de poils et de saleté.

Les gobelins de la tribu sont fiers de compter Balsag le gobelours au nombre de leurs amis. Balsag et ses deux « chiens de chasse » (des rats sanguinaires) vivent dans cette salle quand ils ne sont pas en train de chasser. Un tunnel mal taillé et manifestement naturel s'enfonce dans les entrailles de la terre au nord-ouest. Il débouche dans les Profondeurs, comme celui qui est détaillé à l'étage supérieur (en 23).

Créatures (ND 2 2/3). Balsag et ses deux chiens de chasse (des rats sanguinaires nommés Griffe et Croc) se trouvent là dans 75 % des cas. Le reste du temps, ils chassent dans les Profondeurs pour la tribu des Durbuluks. Le gobelours aime tout particulièrement traquer les vers brûlants que sont les thoqquas (voir la salle 45). Il porte des bois de cerf en guise de couvre-chef et attaque tous les individus autres que des gobelinoïdes qui ont la malchance de croiser son chemin (en hurlant « Préparez-vous à rejoindre la marmite ! » en gobelin). Les gobelours sont semblables aux gobelins, mais en plus grands (2,70 mètres) et en plus méchants.

Balsag : pv 36.

Griffe et Croc : pv 9, 8.

Tactique. Balsag est un monstre de taille M. Il manie généralement sa morgenstern à deux mains, ce qui lui permet de multiplier son bonus de Force par 1,5 (et de gagner 1 point de dégâts supplémentaire, déjà inclus dans ses caractéristiques).

Trésor. Les armes du râtelier peuvent être revendues à leur prix normal (il y a là deux lances, six javelines, une épée longue et une épée bâtarde). S'ils fouillent les nids des rats, les personnages peuvent trouver 4d10 po et 3d20 pa par nid.

44. Faille

> Le tunnel s'interrompt au niveau d'une faille transversale due à une violente secousse sismique. Il se poursuit de l'autre côté, mais décalé de 3 mètres en direction de l'ouest.

Les champignons phosphorescents sont nombreux dans le couloir, mais il n'y en pas un seul dans la faille. Une forte odeur de



soufre règne à cet endroit. Le sol de la crevasse est jonché de débris et se trouve en contrebas d'une soixantaine de centimètres par rapport à celui du couloir. Les murs, le sol et le plafond de la faille sont criblés de trous de 30 centimètres de large s'étendant à perte de vue. Au nord-est, la crevasse débouche dans la salle 47f.

45. Caverne naturelle

La faille s'élargit brusquement pour former une caverne parsemée de trous de 30 centimètres de diamètre. Une lueur rougeâtre sort de l'un de ces trous.

Cette caverne naturelle située près d'une grande concentration de minéraux attire souvent les thoqquas, qui se repaissent de ces substances.

Créature (ND 2). Les thoqquas sont de gros vers dégageant suffisamment de chaleur pour faire fondre la roche. De forme sinueuse, ils sont constitués de segments distincts et brûlent d'une vive lueur orangée. Ces monstres font une trentaine de centimètres de diamètre et entre 1,20 et 1,50 mètre de long. Ils creusent la pierre à la recherche des minéraux dont ils se nourrissent. Quand on les dérange, leur instinct les pousse à attaquer.

Thoqqua (1) : pv 16.

Tactique. Alerté par les vibrations émises par les créatures en contact avec le sol dans un rayon de 18 mètres (grâce à son pouvoir de perception des vibrations), ce monstre jaillit du tunnel dans lequel il se trouve dès que quelqu'un s'intéresse de trop près à la lueur qu'il émet. Considérez que cette attaque est l'équivalent d'une charge (+2 au jet d'attaque, –2 à la CA pendant 1 round).

Trésor. À force de manger des minéraux, certains thoqquas montrent des concentrations de cristaux au niveau de l'estomac. Si les personnages ouvrent celui-ci, ils trouvent deux saphirs (d'une valeur unitaire de 50 po) dans son appareil digestif.

46. Ancienne chapelle

La porte en pierre menant à cette pièce est coincée en position fermée (jet de Force accompagné d'un DD de 18 pour l'ouvrir en tirant sur son anneau).

Les carreaux d'une mosaïque aux tons passés couvrent encore certaines parties du mur, mais la plupart sont tombés et se sont brisés au sol. Un piédestal de fer rouillé sculpté en forme de dragon se dresse au centre de la pièce. Un plateau intégré à la sculpture semble posé dans la gueule béante du monstre ; il est vide.

Cette pièce a été abandonnée voici des siècles et les objets précieux que la secte des adorateurs du dragon y rangeait ont disparu depuis longtemps. Aucune trace ne vient déranger l'épaisse couche de poussière qui recouvre le sol (exception faite de celles des PJ).

47. Les gobelins de Belak

Deux rangées de colonnes en marbre ornées de représentations de dragons remontent ce long couloir éclairé par des champignons phosphorescents. Le sol dallé est fissuré et taché en maints endroits. De petites tables sont disposées dans tout le couloir, sur lesquelles on trouve des mortiers et leur pilon à côté de nombreux bols contenant des feuilles broyées, des champignons concassés ou d'autres spécimens végétaux. Les multiples portes sont entrouvertes et des bruits de discussion en sortent.

C'est dans ce couloir (et les salles attenantes) que Belak poste les gobelins qui le servent directement. Il utilise également ce lieu pour conduire diverses expériences, avec l'aide (totalement inutile) du plus intelligent des humanoïdes. Quand les personnages arrivent, le couloir est désert, les gobelins étant répartis entre les diverses pièces 47a-f. Si les aventuriers parlent à voix haute, ils risquent de se faire repérer, auquel cas les gobelins sortent en masse.

Comme indiqué dans la description, on peut trouver sur les tables divers types de feuilles, de champignons, d'écorces ou de racines. Un personnage réussissant un jet de Connaissances (nature) (DD 13) identifie de nombreuses variétés de végétaux communs, même s'ils sont étonnamment pâles (en raison de l'absence de soleil). Un PJ réussissant un autre jet de Connaissances (nature) (DD 20) parvient à repérer un onguent particulier (ajoute +2 au jet de Premiers secours quand on l'applique sur une blessure, une utilisation seulement).

Créatures. Huit hobgobelins résident dans les salles a-f. En cas de combat, ils arrivent tous sur les lieux, au rythme de deux par round. Un rat sanguinaire se trouve également en 47d.

Gobelins (8) : pv 5 chacun ; 2d10+2 pa chacun.

Trésor. L'onguent mentionné ci-dessus vaut 10 po et les tonnelets d'alcool gobelin (voir 47b, ci-dessous) valent 5 pc chacun.

47a (ND 1/2). En temps normal, de nombreux ronflements sortent de cette salle transformée en dortoir insalubre. Seize paillasses sont disposées sur le sol ; dont deux sont occupées.

47b (ND 1/2). Un matériel d'une propreté plus que douteuse permet aux gobelins de produire leur propre alcool, qu'ils apprécient tout particulièrement (au même titre que Belak, d'ailleurs). Deux humanoïdes en sont actuellement à l'étape du pressage : ils broient avec leurs pieds des tubercules ressemblant à des pommes de terre. Une large passoire, sans doute destinée à filtrer le breuvage, est posée non loin, de même que dix tonnelets contenant chacun 10 litres de l'alcool produit (qui brûle atrocement la gorge et a un effet bien pire encore sur l'estomac).

47c (ND 1/2). Deux gobelins sont en train de raccommoder des armures à l'aide de ficelle, d'aiguilles métalliques et de bouts de cuir qu'ils cousent sur les trous et déchirures.

47d (ND 1/2). Deux gobelins surveillent l'évolution de l'état de santé d'un rat sanguinaire attaché en croix sur un banc en bois. L'animal souffre d'horribles tumeurs transformant presque sa peau en écorce. Sans assistance, il mourra dans la semaine qui suit. Les tumeurs proviennent d'un élixir créé par Belak pour obtenir une espèce hybride en croisant des gènes de nielleux et de rats sanguinaires. Une flasque de cristal posée dans un coin contient une dose de ce breuvage. Si on l'ingère, elle produit un effet similaire à celui d'une maladie : jet de Vigueur annule (DD 15) ; période d'incubation 1 jour ; effet initial 1d4 Con ; effet secondaire 1d4 Con.

47e. Cinq épées courtes usagées et trente javelines sont stockées dans cette armurerie.

47f. Cette salle est vide et le mur du fond s'est partiellement éboulé. Il mène directement dans une faille causée par un tremblement de terre (voir 44).

48. Grande galerie

Deux couloirs portent le même numéro, mais un seul est occupé par un gobelours (à vous de choisir lequel). Toutes les portes sont fermées, mais peuvent être ouvertes en actionnant la poignée.

Des plaques de champignons phosphorescents poussent aux murs, au sol et au plafond. La lumière vaguement dérangeante révèle une grande fresque sculptée sur les parois aux endroits où la végétation n'est pas trop envahissante. Partout, ce ne sont que dragons soufflant des flammes sur des humains, nains et autres elfes. Le sol est à moitié recouvert de compost et un peu d'herbe blanche pousse çà et là. Un banc sur lequel ont été posés quelques outils de jardin est placé contre le mur ouest.

Belak est en train de transformer ces deux couloirs en plates-bandes pour diverses variétés d'herbes de la surface, dans le but de parvenir à les acclimater sous terre, à la lumière des champignons phosphorescents. Le jardinier n'est autre qu'un gobelours.

Créature (ND 2). Le gobelours est tout à sa tâche de jardinier. Il s'occupe des plantes, les fertilise et les récolte le moment venu. Dès qu'il aperçoit des intrus, il les attaque férocement à l'aide de sa faux.

Gobelours (1) : pv 16 ; 2d10 po, 4d10 pa.

Tactique. La faux est une grande arme pour une créature de taille M et le gobelours doit donc l'utiliser à deux mains (ce qui lui confère un bonus aux dégâts qui a déjà été intégré à ses caractéristiques). Les arboretums (salles 49) contiennent d'autres serviteurs de Belak, mais l'épaisseur des murs est telle qu'ils n'entendent pas forcément les bruits de combat (à vous de juger).

Trésor. Le jardinier gobelours possède un engrais conçu par Belak et permettant à une plante normale de doubler de taille en un mois (valeur 30 po, une dose seulement).

49. Arboretum

Ce numéro regroupe quatre salles ayant toutes la même fonction. Elles sont désignées par des lettres permettant de différencier leur contenu. Toutes les portes sont fermées (mais pas à clef).

Les détails de cette salle octogonale sont difficilement visibles en raison de la fine vapeur violette qui l'occupe. Des plaques de champignons phosphorescents poussent aux murs et au plafond, le sol étant réservé à divers lichens ou mousses et à de nombreuses variétés de champignons plus ou moins reconnaissables. Une forte odeur de pourriture plane dans l'air humide.

Les arboretums reproduisent une partie de l'écosystème des Profondeurs en réunissant des plantes et thallophytes que Belak n'a aucune difficulté à faire pousser dans de telles conditions. Chaque salle a sa particularité, détaillée ci-dessous :

49a (ND 1). Quatre gobelins ramassent des champignons qui seront ensuite utilisés en 47 à fins d'expériences. Ils attaquent les PJ à vue.

Gobelins (4) : pv 5 chacun ; 2d10+2 pa chacun.

49b (ND 2). La végétation de cette salle a été partiellement calcinée et il n'est pas besoin de chercher longtemps pour en découvrir la raison : attiré par les minéraux présents sous le sol de la pièce, un jeune thoqqua s'est installé ici et attaque les personnages dès qu'il les repère. Les plaques de mousse et de champignons cachent des trous similaires à ceux que l'on peut voir dans la faille 44 et la salle 45.

Thoqqua (1) : pv 16 ; une concentration de saphirs (valeur 20 po).

49c (ND 1). Trois squelettes épandent du compost dans cette salle. Ils attaquent quiconque ne ressemble pas à un gobelinoïde.

Squelettes (3) : pv 9 chacun.

49 d (ND 2). Un jardinier gobelours déracine les plantes calcinées par le jeune thoqqua qui sévit désormais en 49b. Il cesse aussitôt son occupation pour affronter les PJ. Les plaques de mousse et de champignons cachent des trous similaires à ceux que l'on peut voir dans la faille 44 et la salle 45.

Gobelours (1) : pv 16 ; 2d10 po, 4d10 pa.

50. Chapelle d'Ashardalon

Les murs et le plafond de cette salle sont couverts de blocs de granit montrant de nombreuses représentations de dragons. Beaucoup sont tombés et d'importants tas de gravats jonchent le sol. Une immense statue représentant un dragon dressé sur ses pattes arrière orne encore le centre du mur ouest. Les orbites du grand reptile sont vides, mais dégagent encore une lueur rouge éclairant la pièce et créant une zone d'ombre noire derrière les ailes déployées du dragon. Une dalle circulaire et ébréchée de couleur rouge est placée devant la statue. Des runes sont gravées sur tout son pourtour.

Si certains personnages s'y connaissent en dragons, dites-leur que la statue représente un dragon rouge (au besoin, vous pouvez leur demander d'effectuer un jet de Connaissances, en choisissant la spécialité qui vous semble la plus appropriée). *Détection de la magie* révèle une importante aura d'altération, provenant autant de la statue que de la dalle circulaire. Cette dernière permet de bénéficier d'un pouvoir spécial, mais quiconque s'en approche à moins de 1,50 mètre provoque le réveil du mort-vivant caché derrière le dragon.

Créature (ND 2). Les ombres sont des entités faites d'obscurité de forme vaguement humanoïde. Elles haïssent tout ce qui vit et n'aspirent qu'à tuer toutes les créatures qu'elles rencontrent. Chaque fois qu'une ombre touche un être vivant, celui-ci perd temporairement 1d6 points de Force. N'oubliez pas que l'ombre est un monstre intangible, ce qui signifie que ses attaques passent au travers des solides et que les bonus dus à l'armure, au bouclier ou à l'armure naturelle ne sont donc pas pris en compte dans le calcul

de la CA de la cible. Par contre, les bonus de Dextérité et de parade sont comptabilisés normalement, de même que les bonus d'armure d'origine magique (comme celui que procure le sort *armure de mage*).

La créature est cachée dans l'ombre projetée par les ailes de la statue (jet de Détection pour la repérer, DD 30). Elle n'attaque que les personnages qui se jettent sur elle ou ceux qui s'approchent trop près de la dalle rouge. Si les PJ s'enfuient hors de la chapelle, elle ne les poursuit pas.

Ombre (1): pv 13.

Dalle rouge. Les runes gravées sur la dalle sont en draconien. Elles expriment le message suivant: *Ea serpenta rau kaluva nyawisti* (« Que la puissance mystique illumine mon esprit »). Quiconque prononce cette phrase en se tenant sur la dalle invoque la magie de la statue: des flammes spectrales entourent aussitôt le personnage (sans lui faire le moindre mal) et lui confèrent un bonus d'altération de 1d4+1 points de Charisme pendant 24 heures. Toutes les compétences liées à cette caractéristique sont modifiées du même coup. Si le PJ est barde ou ensorceleur, il peut gagner de nouveaux sorts, mais seulement le lendemain (il n'acquiert pas instantanément les sorts en bonus dus à cette augmentation de Charisme). Une fois utilisée, la dalle devient inactive pendant 24 heures.

Trésor. Un jet de Fouille réussi (DD 18) révèle une pierre murale descellée derrière la statue. C'est là que l'ombre conserve ses maigres richesses: 34 po et deux flasques dont le bouchon d'argile est en forme de tête de dragon. Chacune contient une dose de feu grégeois.

51. Bibliothèque des dragons

Cette salle est pleine de bibliothèques branlantes ou effondrées. Un passage entre les meubles permet de rejoindre une porte s'ouvrant dans le mur d'en face. Les livres ont manifestement été brûlés, comme l'attestent les piles de cendres et de bouts de papier visibles dans les coins.

Le temps et les gobelins n'ont pas été tendres avec ce lieu de savoir. Étant druide, Belak n'avait que faire d'informations au sujet des dragons, aussi ne s'est-il jamais intéressé au contenu de cette pièce.

Trésor. Trois jets de Fouille réussis (DD 20) permettent de dénicher les trésors suivants (un jet par objet): deux parchemins profanes (un de *pyrotechnie* et un de *flèche acide de Melf*) et un ouvrage ayant miraculeusement survécu aux flammes. Écrit en draconien, il révèle de nombreuses indications sur les dragons et vaut 150 po. Tout personnage le lisant intégralement (il faut pour cela comprendre le draconien) bénéficie par la suite d'un bonus de +1 à tous ses jets de Connaissances ayant trait aux dragons.

52. Passage souterrain

Un escalier abrupt aux marches fissurées et humides s'enfonce dans le sol.

Cette cage d'escalier large de 3 mètres et haute de 2,50 mètres débouche sur un couloir passant 2 mètres sous le plancher de la salle 49d. Un escalier permet de remonter de l'autre côté. Une importante humidité règne dans le passage souterrain et les murs en ont grandement souffert.

53. Bibliothèque naturelle

La porte de cette pièce est fermée à clef (jet de Crochetage, DD 25). Belak garde toujours la clef sur lui.

Le sol de cette salle est tapissé d'une couche de terre. Plusieurs bibliothèques remplies de nombreux livres couvrent les murs nord et est, tandis qu'un bureau en bois grossier est disposé au centre de la pièce. L'éclairage est produit par les champignons phosphorescents du plafond, qui sont visiblement assez nombreux pour permettre à quelques arbustes pâles de pousser.

C'est ici que Belak entrepose ses livres de notes et ses parchemins, car le papier pourrirait s'il était conservé dans le bosquet. La plupart des ouvrages traitent des expériences et récoltes effectuées par le druide au cours des douze années précédentes. Ils ne présentent pas un grand intérêt pour les personnages. Un livre arbore le titre *Trésors des seigneurs du feu* en draconien. Il est protégé par un *piège à feu* (1d4+4 points de dégâts) bien que toutes ses pages soient vierges. Trois jets de Fouille réussis (DD 17) permettent de trouver les objets suivants dans la pièce: deux parchemins divins (un d'*enchevêtrement* et un de *ralentissement du poison*) et un livre écrit dans le langage des druides et d'une valeur de 150 po. Tout personnage connaissant cet idiome et lisant l'ouvrage bénéficie par la suite d'un bonus de +1 à tous ses jets de Connaissances en rapport avec la nature. Si les aventuriers fouillent et dévalisent le bureau de Belak, celui-ci le prend très mal.

54. Entrée du bosquet

Quatre gobelins constituent méticuleusement des piles de branchages et de racines dans cette salle partiellement éboulée. Le mur sud a complètement disparu et la pièce s'ouvre sur une immense caverne. Des plaques de champignons phosphorescents vous révèlent ce qui a l'air d'être un petit bois constitué de ronces, buissons et autres arbrisseaux maladifs. Murs et tours en ruine jaillissent de la végétation telles des îles surgies de l'eau.

Belak utilise cette pièce pour trier les spécimens qu'il arrache au bosquet et pour voir comment ils se décomposent à la lueur des champignons. Si les personnages ont le temps d'examiner le bosquet, ceux qui réussissent un jet de Détection (DD 16) remarquent un mur moins détruit que les autres, derrière lequel se dresse un grand arbre (voir 56).

Un autre jet de Détection (DD 19) permet de repérer des mouvements dans le bosquet, comme si certains arbrisseaux se déplaçaient.

Créatures (ND 1). Les quatre gobelins abandonnent leur corvée avec joie pour affronter les aventuriers. Si le combat tourne à l'avantage des PJ, les humanoïdes appellent à l'aide en gobelin: « Au secours ! Protégez le Bosquet noir ! »

Gobelins (4) : pv 6 chacun ; 1d4 po et 3d10+10 pa chacun.

Tactique. Quand ils s'ennuient, les nielleux du bosquet (55) s'en prennent parfois aux gobelins et Belak les laisse faire. Si les humanoïdes appellent à l'aide, les occupants de la caverne ne réagissent donc pas, du moins dans l'immédiat. Par contre, si le combat dure plus de 6 rounds, quatre nielleux de 55 viennent voir ce qui se passe et affrontent les PJ. Les six autres restent dans le bosquet, mais avertis de la présence d'intrus, ils bénéficient d'un bonus de +4 à leurs jets de Détection ou de Perception auditive si les personnages tentent de progresser sans se faire repérer.

55. Le Bosquet noir

Le sol de cette immense caverne est couvert de buissons épineux très pâles et proches les uns des autres. La lumière violette en provenance du plafond génère des ombres étranges sur le sol de terre. Malgré l'absence de vent, vous avez l'impression que les branchages ne cessent de bouger.

Les ronces sont les plantes qui se sont le mieux adaptées aux expériences de Belak, même si elles sont pâles et rabougries. D'autres variétés de plantes et d'arbustes sont représentées, mais elles sont plus rares. Les personnages voient de mieux en mieux le mur en ruine de 56 en s'enfonçant dans le bosquet.

Créatures (ND 3). Dix nielleux (moins les quatre que les aventuriers ont peut-être combattus en 54) sont disséminés dans le bosquet, où ils se nourrissent du terreau dans lequel ils sont plantés et des faibles radiations en provenance du plafond. Les personnages en croisent 1d4 après s'être engagés d'une quinzaine de mètres à l'intérieur de la caverne. Les PJ peuvent éviter les monstres s'ils réussissent tous un jet de Déplacement silencieux opposé à la Perception auditive des créatures (le jet s'accompagne d'un DD de 14, ou de 18 si les PJ ont été détectés en 54 ; voir ci-dessus). En cas de rencontre, les nielleux se ruent à l'attaque.

Nielleux (10) : pv 5 chacun.

Tactique. Dès que le combat commence, les nielleux restants arrivent au rythme de deux par round. Si les personnages parviennent en 56 avant que tous les nielleux ne soient arrivés, les autres conservent leur position pour le moment (ils attendent les ordres de Belak). Si les aventuriers crient dans un langage autre que le gobelin ou emploient des sorts particulièrement visibles, le druide est averti de leur présence.



56. L'arbre de Gulthias

Un mur de pierres partiellement éboulé délimite une zone sans ronces. Plusieurs plantes poussent dans le périmètre ainsi défini, y compris quelques arbustes d'aspect inquiétant, mais il est difficile de leur accorder le moindre intérêt au regard de l'arbre malfaisant qui se dresse au centre de la zone dégagée. Ses branches tordues et noircies se tendent vers le plafond, telles des mains squelettiques désireuses de s'en saisir. Deux hommes et une femme se tiennent près de l'arbre. Une grenouille d'un mètre de long est assise sur ses pattes arrière à côté de l'un des hommes.

Le mur fait 6 mètres de haut aux endroits où il existe toujours et le plafond constellé de stalactites culmine à 15 mètres de hauteur. La zone délimitée par le mur constitue le centre du Bosquet noir. C'est là que Belak trouve sa diabolique inspiration.

Créatures (ND 6). Belak le Banni, druide de niveau 4, passe le plus clair de son temps ici, à étudier les étonnantes propriétés de l'arbre de Gulthias. À ses côtés se trouvent sire Bradford (revêtu d'une armure d'écailles) et Sharwyn (en chausses et tunique). Le druide porte une robe de bure brune toute simple. Sharwyn et sire Bradford ont été « acceptés » par l'arbre de Gulthias (voir l'encadré de la page 29), ce qui signifie qu'ils ne sont plus eux-mêmes. En fait, un jet de Détection réussi (DD 13) révèle que leur épiderme paraît avoir la consistance de l'écorce. Trois nielleux sont aussi présents. Enfin, en cas de combat autour de l'arbre, tous les nielleux restants en 55 interviennent également (voir le paragraphe « Tactique », plus bas).

Dès que possible, et même si l'affrontement semble imminent, Belak s'adresse aux personnages en ces termes : « Arrêtez, vous ne savez pas ce que vous faites ! » Si les aventuriers interrompent leur assaut, le druide retient ses troupes. Sinon, les monstres se comportent comme décrit au paragraphe « Tactique ».

Belak sait les choses suivantes :

- Que fait-il ici ? « Je suis Belak, que d'aucuns surnomment le Banni. Le ramassis de crétins qui constitue la confrérie des druides a décidé de m'exclure de ses rangs. Et pourquoi ? Parce que j'osais vouloir étendre le règne de la nature d'une façon que ces idiots étaient incapables de concevoir. Mais je m'en moque. J'ai enfin trouvé ce que je cherchais depuis si longtemps, sous la forme de l'arbre de Gulthias. »
- Quel est donc cet arbre ? « Splendide, non ? Bien qu'ayant l'air mort, il est on ne peut plus vivant. Il y a bien longtemps, quelqu'un a planté un pieu dans la poitrine d'un vampire en cet endroit précis, mais le pieu était encore vert et il a fini par prendre racine. C'est ainsi qu'est né l'arbre de Gulthias, et c'est ce qui explique le pouvoir qui court dans sa sève. »
- Que sait-il au sujet des arbustes qui se déplacent ? « Les nielleux poussent à partir des graines de l'arbre. »
- Qu'est-ce que c'est que cette histoire de fruits ? « Je confie les fruits aux gobelins afin qu'ils dispersent les graines à la surface.

Les ronces

Druides de niveau 2 ou plus et créatures de taille P ou moins se déplacent entre les ronces à vitesse normale. Les autres créatures doivent aller deux fois moins vite, sinon elles subissent 1 point de dégâts temporaires tous les 3 mètres (jet de Vigueur annule, DD 16, un jet tous les 3 mètres). Les personnages peuvent se servir de leurs armes pour se frayer un passage, mais il leur faut 1d4+3 rounds pour dégager une zone carrée de 1,50 mètre de côté. Les ronces sont trop humides pour bien brûler. Si les PJ n'ont pas encore été repérés par les nielleux, ils le sont automatiquement dès qu'ils commencent à se tailler un chemin dans le bosquet.





Cupides comme ils sont, ces idiots éprouvent le besoin de les vendre, mais le résultat final est le même, et mon plan visant à coloniser le monde de la surface grâce aux Fils de Gulthias progresse lentement. »

- Qu'a-t-il fait aux aventuriers disparus ? « Ceux-là sont devenus les premiers serviteurs de l'arbre de Gulthias, qui les a acceptés. Ils m'appartiennent corps et âme, au même titre que les nielleux. Vous ne pouvez plus rien pour eux. »
- Pourquoi Belak parle-t-il aux PJ ? « Vos dépouilles pourraient enrichir le compost de ce bosquet, mais vous me serez plus utiles en devenant vous aussi des serviteurs de l'arbre. Et de cette manière, vous continuerez à vivre, même si votre existence sera différente. Déposez vos armes et rendez-vous, ou vous le regretterez. »

Belak : pv 36.
Arbre de Gulthias : pv 33.
Kulket (la grenouille géante) : pv 16.
Sharwyn : pv 7.
Sire Bradford : pv 12.
Nielleux (3) : pv 5 chacun.

Tactique. Avant le début du combat, sire Bradford, les trois nielleux et la grenouille géante de Belak se placent entre les personnages et le druide (pour sa part, Sharwyn reste aux côtés de ce dernier). Lorsque la bataille commence (ce qui finit obligatoirement par se produire, à moins que les PJ ne se rendent), les nielleux, la grenouille et sire Bradford se ruent au corps à corps. Si possible, le paladin déchu utilise son épée magique, Fracasseuse, pour casser l'arme de son adversaire direct. Belak lance *peau d'écorce* sur lui-même, de préférence avant le début du combat, ce qui lui offre un bonus de +3 à la CA. Il se sert rapidement de sa *baguette d'enchevêtrement* afin d'immobiliser les personnages. Si Bradford est gravement blessé, Belak le soigne. Dans la mesure du possible, Sharwyn utilise ses sorts pour contrer ceux que les aventuriers lancent sur Belak (voir Les contresorts, dans le Chapitre 11 du *Manuel des Joueurs*). S'il reste encore des nielleux en 55, ils arrivent au rythme de 1d4 tous les 2 rounds.

Dans le cas où les personnages s'en prennent directement à l'arbre de Gulthias, la tactique de leurs adversaires change radicalement : tous les nielleux se jettent sur le ou les profanateurs, de même que Belak, qui attaque au corps à corps. Si l'arbre est abattu, Sharwyn et sire Bradford meurent aussitôt et le druide perd le contrôle qu'il exerce sur les nielleux. Ces derniers tentent d'ailleurs de le tuer avant de recommencer à s'en prendre aux PJ.

L'arbre de Gulthias. Comme indiqué dans le contexte de l'aventure, l'arbre ne produit que deux fruits par an. Même s'ils ressemblent à des pommes, ils ne poussent pas du tout pareil. Ils sortent peu à peu du tronc de l'arbre, tel un abcès se développant lentement. S'il est mangé lors de la semaine précédant le solstice d'été, le fruit rouge produit l'effet du sort *guérison* (il est possible de le partager en quatre sans réduire son efficacité, et plusieurs personnes peuvent donc bénéficier de ses effets). Pour sa part, si on le mange dans la semaine précédant le solstice d'hiver, le fruit blanc a un effet similaire à celui du sort *mot de pouvoir mortel* (lui aussi peut être coupé en quatre). Chacun des fruits a entre un et quatre pépins. Si on les plante, ils se transforment en nielleux au bout d'un an.

L'examen du tronc de l'arbre révèle deux creux de forme humaine ; c'est à ces endroits que Sharwyn et sire Bradford ont été absorbés, pour en ressortir sous leur état actuel de serviteurs de l'arbre de Gulthias (voir l'encadré page suivante).

Conclusion

L'aventure peut se conclure de plusieurs façons selon les actions des personnages.

ÉCHEC !

Si les aventuriers n'arrivent pas à vaincre Belak et l'arbre de Gulthias, ils peuvent éventuellement tenter leur chance une nouvelle fois, mais le Banni est désormais prêt à les recevoir. Il utilise au mieux les troupes qu'il lui reste pour faire obstacle aux PJ.

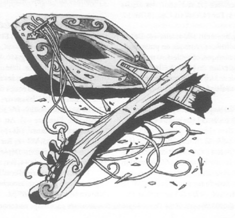
Si les personnages meurent, les gens qui les connaissaient finissent par remarquer leur absence. La nouvelle de leur disparition arrivera peut-être aux oreilles d'une autre bande de héros prête à braver les périls de la Citadelle des Ténèbres…

SUCCÈS !

Si les aventuriers abattent l'arbre de Gulthias, son influence maléfique cesse de peser sur la forteresse, et ses serviteurs (Sharwyn et sire Bradford) meurent. Au cas où Belak est toujours en vie, ses séides d'autrefois se retournent contre lui et il tente de s'enfuir. S'il y parvient, les personnages entendront peut-être de nouveau parler de lui, mais cela dépasse le cadre de cette aventure.

Que l'arbre soit né d'un pieu ayant servi à détruire un vampire ou non, il meurt si on le coupe. Les gobelins (ou du moins, ceux qui ont éventuellement survécu à l'intrusion des PJ) n'ont donc plus de fruits à vendre. Si les personnages expliquent aux habitants de La Chênevraie ce que sont vraiment les graines de l'arbre, tous les arbustes en train de pousser sont brûlés sur l'heure. Si vous le souhaitez, les PJ peuvent éventuellement prendre part à la cérémonie :

> Alors que les habitants de La Chênevraie mettent le feu aux arbustes malfaisants, le maire vous regarde franchement. « Vous savez que nous avons sans le vouloir permis à plusieurs de ces abominations d'arriver à maturité, vous dit-il. Qui sait où elles peuvent se trouver aujourd'hui ? »



Bien que le maire n'ait pas idée de la gravité de la situation, il a mis le doigt sur le nœud du problème. Car même si les nielleux créés par les graines ne sont pas nombreux, ils peuvent se reproduire par leurs racines. Peut-être les personnages voudront-ils traquer ceux qui rôdent dans la région afin de les détruire jusqu'au dernier, à moins qu'ils ne parlent de ces créatures dans toutes les localités des environs pour essayer d'obtenir l'aide des druides et des rôdeurs. À vous (et à vos joueurs) de voir quelle suite donner à l'aventure. Quoi qu'il en soit, si les personnages préviennent au moins les habitants de La Chênevraie, ces derniers leur sont reconnaissants et les PJ commencent à se faire une bonne réputation dans la région.

S'ils ramènent les chevalières de Sharwyn et de Talgen à la matriarche du clan Hucrelle, celle-ci honore son marché et leur règle la somme convenue. Dans le cas où les personnages auraient pensé à ramener la dépouille des deux jeunes gens, on les inhume rapidement et les PJ sont invités à la cérémonie funéraire. S'ils y assistent, ils peuvent commencer à établir des relations avec la famille Hucrelle, ce qui pourrait leur être utile par la suite. Une fois encore, c'est à vous et à vos joueurs de décider comment ces relations doivent évoluer.

Cette aventure devrait permettre à des personnages débutants d'atteindre le niveau 3, sauf s'ils sont cinq ou plus. Cela ne doit pas vous inquiéter, car les groupes plus nombreux sont également plus forts (et six à huit aventuriers de niveau 2 sont sûrement aussi puissants que quatre PJ de niveau 3). Que vous utilisiez *La Citadelle des Ténèbres* comme point de départ de votre campagne personnelle ou comme un prélude à la prochaine aventure publiée dans le commerce, vos personnages peuvent être fiers de la première mission qu'ils ont menée à bien. C'est en enchaînant les exploits similaires qu'ils deviendront un jour de véritables légendes.

Les serviteurs de l'arbre de Gulthias

Si un humanoïde de taille M doué d'intelligence est attaché au tronc de l'arbre de Gulthias, celui-ci l'accepte en l'absorbant lentement à l'intérieur de son tronc (ce qui prend 24 heures). Tant que la victime n'a pas été totalement engloutie, elle peut être sauvée en creusant le tronc autour d'elle. Par contre, à partir du moment où elle a été ingérée, elle devient un serviteur de l'arbre, qui l'éjecte au bout d'une heure. L'arbre de Gulthias ne peut pas avoir plus de quatre serviteurs à la fois. Ces derniers conservent toutes leurs aptitudes et tous leurs pouvoirs ; de plus, ils bénéficient en permanence d'un pouvoir surnaturel équivalent au sort *peau d'écorce*. Leur cœur est totalement corrompu par l'influence de l'arbre, et il est impossible de leur rendre leur état normal. Ils obéissent aveuglément à l'arbre ou à son gardien (Belak, dans ce cas). Si l'arbre de Gulthias est coupé, tous ses serviteurs meurent avec lui.

APPENDICE : CARACTÉRISTIQUES

L'idiot ne voit pas le même arbre que le sage.
— William Blake, « Proverbes infernaux »

Voici les caractéristiques détaillées des créatures que les personnages risquent de rencontrer (et des objets qu'ils peuvent trouver) au cours de l'aventure. L'appendice se décompose en trois catégories : Monstres, Créatures nommées et Objets magiques. Il s'achève par la description d'un nouveau monstre : le nielleux.

Monstres

Gobelin : FP 1/4 ; humanoïde de taille P (gobelinoïde) ; DV 1d8 ; pv 4 (moyenne) ; Init +1 (Dex) ; VD 9 m ; CA 15 ; Att morgenstern (+0 corps à corps, 1d8–1), javeline (+2 distance, 1d6–1) ; Part vision dans le noir (18 m) ; AL NM ; JS Réf +1, Vig +2, Vol +0 ; For 8, Dex 13, Con 11, Int 10, Sag 11, Cha 8.

Compétences et dons : Déplacement silencieux +4, Détection +3, Discrétion +6, Perception auditive +3 ; Vigilance.

Gobelours : FP 2 ; humanoïde de taille M (gobelinoïde) ; DV 3d8+3 ; pv 16 (moyenne) ; Init +1 (Dex) ; VD 9 m ; CA 17 ; Att morgenstern (+4 corps à corps, 1d8+2), javeline (+3 distance, 1d6+2) ; Part vision dans le noir (18 m) ; AL CM ; JS Réf +4, Vig +2, Vol +1 ; For 15, Dex 12, Con 13, Int 10, Sag 10, Cha 9.

Compétences et dons : Déplacement silencieux +6, Détection +3, Discrétion +3, Escalade +2, Perception auditive +3 ; Vigilance.

Hobgobelin : FP 1/2 ; humanoïde de taille M (gobelinoïde) ; DV 1d8+1 ; pv 5 (moyenne) ; Init +1 (Dex) ; VD 9 m ; CA 15 ; Att épée longue (+1 corps à corps, 1d8/19–20/crit x2), javeline (+2 distance, 1d6) ; Part vision dans le noir (18 m) ; AL LM ; JS Réf +1, Vig +3, Vol +0 ; For 11, Dex 13, Con 13, Int 10, Sag 10, Cha 10.

Compétences et dons : Déplacement silencieux +3, Détection +3, Discrétion +1, Perception auditive +3 ; Vigilance.

Kobold : FP 1/6 ; humanoïde de taille P (reptilien) ; DV 1/2d8 ; pv 2 (moyenne) ; Init +1 (Dex) ; VD 9 m ; CA 15 ; Att demi-pique (–1 corps à corps, 1d6–2), arbalète légère (+2 distance, 1d8) ; Part vision dans le noir (18 m), –1 au jet d'attaque en vive lumière ; AL LM ; JS Réf +1, Vig +0, Vol +2 ; For 6, Dex 13, Con 11, Int 10, Sag 10, Cha 10.

Compétences et dons : Artisanat (fabrication de pièges) +2, Déplacement silencieux +4, Discrétion +8, Fouille +2, Perception auditive +2 ; Vigilance.

Méphite aqueux : FP 3 ; Extérieur de taille P (Eau) ; DV 3d8+3 ; pv 15 ; Init +0 ; VD 9 m, vol 12 m (moyenne) ; CA 16 ; Att 2 coups de griffes (+6 corps à corps, 1d3+2) ; AS souffle, pouvoirs magiques, convocation de méphite ; Part guérison accélérée (2), réduction des dégâts (5/+1) ; AL N ; JS Réf +3, Vig +4, Vol +3 ; For 14, Dex 10, Con 13, Int 12, Sag 11, Cha 15.

Compétences et dons : Bluff +6, Déplacement silencieux +6, Détection +6, Discrétion +9, Perception auditive +6 ; Attaque en puissance.

Attaques spéciales : souffle : liquide caustique, cône de 4,50 mètres de long, 1d8 points de dégâts, demi-dégâts sur un jet de Réflexes réussi (DD 12). Pouvoirs magiques : *flèche acide de Melf* (lancé comme un ensorceleur de niveau 3, 1/jour), *nuage nauséabond* (lancé comme un ensorceleur de niveau 6, 1/jour).

Particularités : guérison accélérée : le méphite récupère 1 point de vie par round s'il se tient sous la pluie ou dans l'eau jusqu'à la taille.

Possessions : 5 minuscules saphirs valant chacun 5 po.

Ombre : FP 3 ; mort-vivant de taille M (intangible) ; DV 3d12 ; pv 13 ; Init +2 (Dex) ; VD 9 m, vol 12 m (bonne) ; CA 13 ; Att contact intangible (+3 corps à corps, 1d6 points de For temporaires) ; AS absorption de For, création de rejeton ; Part mort-vivant, intangible, résistance au renvoi des morts-vivants (+2), vision dans le noir (18 m) ; AL CM ; JS Réf +3, Vig +1, Vol +4 ; For —, Dex 14, Con —, Int 6, Sag 12, Cha 13.

Compétences et dons : Détection +7, Discrétion +8, Perception auditive +7, Sens de l'orientation +5 ; Esquive.

Particularités : mort-vivant : immunisé contre les effets mentaux, le poison, la paralysie, l'étourdissement et les maladies ; immunisé contre les coups critiques, la diminution (ou l'affaiblissement temporaire) des caractéristiques, les dégâts temporaires, l'absorption d'énergie et la mort par dégâts excessifs. Intangible : uniquement affecté par les autres créatures intangibles, les armes au moins +1 ou les sorts, pouvoirs magiques et pouvoirs surnaturels ; 50 % de chances d'ignorer les dégâts infligés par une source tangible ; traverse les solides à volonté ; se déplace toujours en silence.

Rat des cavernes : FP 1/8 ; animal de taille TP ; DV 1/4d8 ; pv 1 (moyenne) ; Init +2 (Dex) ; VD 4,50 m, escalade 4,50 m ; CA 14 ; Att morsure (+4 corps à corps, 1d3–4) ; AL N ; JS Réf +4, Vig +2, Vol +1 ; For 2, Dex 15, Con 10, Int 2, Sag 12, Cha 2.

Compétences et dons : Déplacement silencieux +10, Discrétion +18, Équilibre +10, Escalade +12 ; Botte secrète (morsure).

Rat sanguinaire : FP 1/3 ; animal de taille P ; DV 1d8+1 ; pv 5 (moyenne) ; Init +3 (Dex) ; VD 12 m, escalade 6 m ; CA 15 ; Att morsure (+4 corps à corps, 1d4) ; AS maladie ; Part odorat ; AL N ; JS Réf +5, Vig +3, Vol +3 ; For 10, Dex 17, Con 12, Int 1, Sag 12, Cha 4.

Compétences et dons : Déplacement silencieux +6, Discrétion +11, Escalade +11 ; Botte secrète (morsure).

Attaque spéciale : maladie (fièvre des marais) : morsure, jet de Vigueur (DD 12) ; temps d'incubation 1d3 jours, effet 1d3 Dex, 1d3 Con.

Squelette : FP 1/3 ; mort-vivant de taille M ; DV 1d12 ; pv 6 (moyenne) ; Init +5 (+1 Dex, +4 Science de l'initiative) ; VD 9 m ; CA 13 ; Att 2 coups de griffes (+0 corps à corps, 1d4) ; Part mort-vivant, vision dans le noir (18 m), immunisé contre les armes perforantes et le froid, demi-dégâts contre les armes tranchantes ; AL N ; JS Réf +1, Vig +0, Vol +2 ; For 10, Dex 12, Con —, Int —, Sag 10, Cha 11.

Compétences et dons : Science de l'initiative.

Particularités : mort-vivant : immunisé contre les effets mentaux, le poison, la paralysie, l'étourdissement et les maladies ; immunisé contre les coups critiques, la diminution (ou l'affaiblissement temporaire) des caractéristiques, les dégâts temporaires, l'absorption d'énergie et la mort par dégâts excessifs. Les armes tranchantes ne leur infligent que la moitié des dégâts.

Thoqqua : FP 2 ; élémentaire de taille M (Feu, Terre) ; DV 3d8+3 ; pv 16 (moyenne) ; Init +1 (Dex) ; VD 9 m, creusement 6 m ; CA 18 ; Att coup (+4 corps à corps, 1d6+3 et 2d6 dus au feu) ; AS combustion ; Part perception des vibrations (18 m) ; AL N ; JS Réf +4, Vig +4, Vol +2 ; For 15, Dex 13, Con 13, Int 6, Sag 12, Cha 10.

Compétences et dons : Déplacement silencieux +5, Perception auditive +6, Saut +6, Sens de l'orientation +4.

Attaque spéciale : départ de feu : chaque adversaire touché doit réussir un jet de Réflexes (DD 13) sous peine de prendre feu pendant 1d4 rounds (2d6 points de dégâts par round). La victime peut éteindre les flammes elle-même, mais il lui en coûte une action complexe.

Créatures nommées

Arbre de Gulthias : FP — ; plante de taille Gig ; DV 14d8 ; pv 33 ; Solidité 5 ; Init — ; VD — ; CA 9 ; Att — ; Part plante, fruits enchantés ; AL NM ; JS Réf +0, Vig +10, Vol +14.

Particularité : plante : immunisé contre le poison, le sommeil, la paralysie, l'étourdissement, les attaques mentales et la métamorphose ; immunisé contre les coups critiques.

Balsag le Chasseur : gobelours mâle ; FP 2 ; humanoïde de taille M (gobelinoïde) ; DV 3d8+3 ; pv 36 ; Init +1 (Dex) ; VD 9 m ; CA 18 (pénalité d'armure –4) ; Att *morgenstern +1* (+6 corps à corps, 1d8+4), javeline (+3 distance, 1d6+3) ; Part vision dans le noir (18 m) ; AL CM ; JS Réf +4, Vig +5, Vol +2 ; For 16, Dex 12, Con 18, Int 10, Sag 10, Cha 9.

Compétences et dons : Déplacement silencieux +6, Détection +3, Discrétion +2, Escalade +4, Perception auditive +3 ; Vigilance.

Possessions : armure d'écailles, *morgenstern +1*, 6 javelines, sac à dos, outre d'eau, paillasse, sacoche, *potion de protection contre les énergies destructives (feu)*, 10 po, 165 pa.



Belak le Banni : Dru 4 humain ; FP 4 ; humanoïde de taille M (humain) ; pv 36 ; Init +6 (+2 Dex, +4 Science de l'initiative) ; VD 9 m ; CA 12 ; Att serpe de maître (+5 corps à corps, 1d6), fronde (+5 distance, 1d4) ; AS instinct naturel, compagnon animal (Kulket), déplacement facilité, absence de traces, résistance à l'appel de la nature, sorts ; Part sorts ; AL NM ; JS Réf +3, Vig +6, Vol +7 ; For 13, Dex 14, Con 14, Int 10, Sag 16, Cha 12.

Compétences et dons : Concentration +10, Connaissance des sorts +8, Connaissances (nature) +4, Détection +7, Empathie avec les animaux +5 ; Préparation de potions, Science de l'initiative, Vigilance.

Possessions : robe de bure, serpe de maître, fronde, 10 billes, 3 bâtonnets fumigènes, 2 doses d'antidote, 3 *potions de soins légers*, *baguette d'enchevêtrement* (13 charges), 323 po, 4 gemmes valant 20 po chacune.

Sorts préparés (5/4/3) : 0 : *création d'eau, lumière, purification de nourriture et d'eau, soins superficiels* (x2) ; 1er : *amitié avec les animaux, enchevêtrement, endurance aux énergies destructives, soins légers* ; 2e : *charme-personne ou animal, métal brûlant, sphère de feu.*

Calcryx : dragon blanc (dragonnet) ; FP 1 ; dragon de taille TP (froid) ; DV 3d12+3 ; pv 31 ; Init +0 ; VD 18 m, vol 45 m (moyenne), nage 18 m, creusement 9 m ; CA 14 ; Att morsure (+5 corps à corps, 1d4), 2 coups de griffes (+0 corps à corps, 1d3) ; Esp/all 75 cm x 75 cm/0 m ; AS souffle ; Part marche sur la glace, vision aveugle (9 m), vision dans le noir (30 m) ; AL CM ; JS Réf +3, Vig +4, Vol +3 ; For 11, Dex 10, Con 13, Int 6, Sag 11, Cha 6.

Compétences et dons : Détection +6, Fouille +4, Perception auditive +6 ; Vigilance.

Attaque spéciale : souffle : cône de froid de 5 mètres de long une fois tous les 1d4 rounds ; 1d6, demi-dégâts en cas de jet de Réflexes réussi (DD 12).

Particularités : marche sur la glace (en permanence) : similaire à *pattes d'araignée*, si ce n'est que le dragon ne se déplace ainsi que sur la glace. Créature du froid : immunisé contre le froid, le feu inflige des dégâts doublés en cas de jet de sauvegarde raté.

Drunn : hobgobelin (chef des gobelins) ; FP 1/2 ; humanoïde de taille M (gobelinoïde) ; DV 2d8+2 ; pv 16 ; Init +2 (Dex) ; VD 9 m ; CA 16 ; Att épée longue (+3 corps à corps, 1d8+2/19–20/crit x2), arc court de maître (+3 distance, 1d6/crit x3) ; Part vision dans le noir (18 m) ; AL LM ; JS Réf +2, Vig +4, Vol +2 ; For 15, Dex 15, Con 13, Int 13, Sag 14, Cha 13.

Compétences et dons : Déplacement silencieux +3, Détection +6, Discrétion +2, Perception auditive +6 ; Vigilance.

Possessions : chevalière de la famille Hucrelle, arc court de maître.

Erky Boiseleur : Gue/Prê 1/1 gnome ; FP 2 ; humanoïde de taille P (gnome) ; DV 1d10+2/1d8+2 ; pv 18 ; Init +0 ; VD 6 m ; CA 11 ; Att aucune arme (+4 corps à corps, +2 distance) ; AS +1 au jet d'attaque contre les kobolds et les gobelinoïdes, sorts, peut lancer *lumières dansantes, prestidigitation* et *son imaginaire* (1/jour chacun) ; Part vision nocturne, +2 aux jets de sauvegarde contre les illusions, bonus d'esquive de +4 contre les géants, sorts ; AL CB ; JS Réf +0, Vig +4, Vol +4 ; For 14, Dex 10, Con 14, Int 10, Sag 15, Cha 12.

Compétences et dons : Alchimie +2, Concentration +6, Détection +5, Perception auditive +4, Premiers secours +4 ; Arme de prédilection (masse d'armes légère), Attaque en puissance, Écriture de parchemins.

Sorts préparés (3/3) : 0 : *détection de la magie, lumière, stimulant* ; 1er : *bénédiction, injonction, protection contre le Mal.*

Grenl : Prê 1 gobeline ; FP 1 ; humanoïde de taille P (gobelinoïde) ; DV 1d8 ; pv 8 ; Init +1 (Dex) ; VD 9 m ; CA 15 ; Att masse d'armes légère (+0 corps à corps, 1d6–1) ; AS sorts ; Part vision dans le noir (18 m), sorts ; AL NM ; JS Réf +1, Vig +2, Vol +2 ; For 8, Dex 13, Con 11, Int 10, Sag 11, Cha 8.

Compétences et dons : Concentration +4, Déplacement silencieux +6, Détection +3, Diplomatie +3, Discrétion +6, Perception auditive +3, Premiers secours +4 ; Écriture de parchemins, Vigilance.

Sorts préparés (3/2) : 0 : *soins superficiels* (x3) ; 1er : *imprécation, soins légers.*

Possessions : masse d'armes légère, 23 pa, 4 po.

Guthash : rate sanguinaire boursouflée ; FP 1/3 ; animal de taille M ; DV 2d8+2 ; pv 18 ; Init +3 (Dex) ; VD 12 m, escalade 6 m ; CA 14 ; Att morsure (+4 corps à corps, 1d4+1) ; AS maladie ; Part odorat ; AL N ; JS Réf +6, Vig +4, Vol +4 ; For 12, Dex 17, Con 12, Int 2, Sag 12, Cha 4.

Compétences et dons : Déplacement silencieux +6, Discrétion +11, Escalade +11 ; Botte secrète (morsure).

Attaque spéciale : maladie (fièvre des marais) : morsure, jet de Vigueur (DD 12) ; temps d'incubation 1d3 jours, effet 1d3 Dex, 1d3 Con.

Jot : quasit ; FP 3 ; Extérieur de taille TP (chaotique, mauvais) ; DV 3d8 ; pv 18 ; Init +3 (Dex) ; VD 6 m, vol 15 m (parfaite) ; CA 18 ; Att 2 coups de griffes (+8 corps à corps, 1d3–1 et venin), morsure (+3 corps à corps, 1d4–1) ; Esp/all 75 cm x 75 cm/0 m ; AS venin ; Part pouvoirs magiques, réduction des dégâts (5/argent), immunité contre le poison, résistance au feu (20), changement d'aspect, régénération (1, l'acide et les armes saintes ou bénites lui infligent des dégâts normaux) ; AL CM ; JS Réf +6, Vig +3, Vol +4 ; For 8, Dex 17, Con 10, Int 10, Sag 12, Cha 10.

Compétences et dons : Connaissance des sorts +4, Déplacement silencieux +6, Détection +6, Discrétion +15, Fouille +4, Perception auditive +6 ; Arme de prédilection (griffes, morsure).

Attaques spéciales : venin : griffes, jet de Vigueur annule (DD 13), effet initial 1d4 Dex, effet secondaire 2d4 Dex.

Particularités : pouvoirs magiques : à volonté, comme un ensorceleur de niveau 6 (le cas échéant, le DD associé au pouvoir est égal à 10 + niveau de sort) : *détection de la magie, détection du Bien* et *invisibilité* ; *terreur* (1/jour ; comme le sort du même nom, mais dans un diamètre de 9 mètres autour du quasit) ; *communion* (1/semaine, 6 questions, lancé comme un prêtre de niveau 12) ; peut parler télépathiquement avec n'importe quelle créature distante de moins de 30 mètres. Changement d'aspect : *métamorphose* lui permettant de prendre la forme d'une ou deux créatures définies de taille M.

Kulket : grenouille géante, compagnon animal de Belak ; FP 1/4 ; animal de taille P ; DV 2d8+4 ; pv 16 ; Init +2 (Dex) ; VD 6 m, escalade 6 m ; CA 14 ; Att morsure (+3 corps à corps, 1d4+1) ; Part vision nocturne ; AL N ; JS Réf +5, Vig +5, Vol +1 ; For 13, Dex 15, Con 15, Int 2, Sag 12, Cha 4.

Compétences et dons : Détection +4, Escalade +9, Perception auditive +6, Saut +11.

« Prêtre des dragons » : troll ; FP 5 ; géant de taille G ; DV 6d8+36 ; pv 42 ; Init +2 (Dex) ; VD 9 m ; CA 18 ; Att 2 coups de griffes (+5 corps à corps, 1d6+2), morsure (+0 corps à corps, 1d6) ; Esp/all 1,50 m x 1,50 m/3 m ; Part odorat, régénération (3 seulement ; voir la salle 12), vision dans le noir (18 m) ; AL CM ; JS Réf +3, Vig +11, Vol +0 ; For 15, Dex 12, Con 23, Int 4, Sag 3, Cha 6.

Compétences et dons : Détection +2, Perception auditive +2 ; Vigilance, Volonté de fer.

Possessions : dague de maître.

Sharwyn : Mag 1 humaine (serviteur de l'arbre de Gulthias) ; FP 1 ; humanoïde de taille M (humaine) ; pv 7 ; Init +7 (+3 Dex, +4 Science de l'initiative) ; VD 9 m ; CA 16 ; Att bâton (+0 corps à corps, 1d6), arbalète légère (+3 distance, 1d8/19–20/crit x2) ; AS sorts ; Part *peau d'écorce*, sorts ; AL NM ; JS Réf +3, Vig +0, Vol +3 ; For 10, Dex 16, Con 11, Int 18, Sag 12, Cha 8.

Compétences et dons : Concentration +8, Connaissance des sorts +8, Connaissances (mystères) +4, Détection +5, Fouille +8, Scrutation +4 ; Écriture de parchemins, Robustesse, Science de l'initiative.

Possessions : chevalière de la famille Hucrelle, bâton, arbalète légère, 9 carreaux, sac à dos, outre d'eau, paillasse, sacoche, silex et amorces, 21 po.

Sorts préparés (3/2) : 0 : *hébétement, illumination, rayon de givre* ; 1er : *projectile magique* (x2).

Livre de sorts : 0 : *hébétement ; illumination, rayon de givre* ; 1er : *charme-personne, convocation de monstres I, frayeur, image imparfaite, lueurs colorées, projectile magique, sommeil.*

Sire Bradford : Pal 1 humain (ancien paladin, serviteur de l'arbre de Gulthias) ; FP 1 ; humanoïde de taille M (humain) ; pv 12 ; Init +3 (Dex) ; VD 6 m (9 m de base) ; CA 20 ; Att (*Fracasseuse*) *épée longue +1* (+6 corps à corps, 1d8+5/19–20/crit x2), arc court (+3 distance, 1d6/crit x3) ; Part *peau d'écorce* ; AL NM ; JS Réf +3, Vig +4, Vol +0 ; For 18, Dex 16, Con 14, Int 12, Sag 10, Cha 8.

Compétences et dons: Détection +4, Escalade +6, Fouille +5, Saut +6; Attaque en puissance, Destruction d'arme.

Possessions: armure d'écailles, *épée longue* +1 (Fracasseuse), arc court, 5 flèches, symbole sacré de Pélor, sac à dos, outre d'eau, paillasse, sacoche, silex et amorces, lanterne sourde, 2,5 litres d'huile, chausse-trappes, corde en soie (15 mètres), 21 po.

Yusdrayl: Ens 3 kobolde; FP 3; humanoïde de taille P (reptilien); DV 3d4; pv 21 (+3 Con); Init +3 (Dex); VD 9 m; CA 17; Att dague (+1 corps à corps, 1d4/19–20/crit x2), fronde (+4 distance, 1d4); Part vision dans le noir (18 m), –1 au jet d'attaque en vive lumière; AL LM; JS Réf +4, Vig +4, Vol +3; For 10, Dex 16, Con 16, Int 10, Sag 10, Cha 14.

Compétences et dons: Concentration +6, Connaissance des sorts +6, Déplacement silencieux +4, Discrétion +8; Vigilance.

Sorts connus (6/6): 0: détection de la magie, hébétement, prestidigitation, rayon de givre; 1er: armure de mage, hypnose, projectile magique.

Objets magiques

Azan-gund, « Celui qui appelle la nuit ». Ce sifflet a été taillé dans un métal ferreux transparent d'une grande rareté (le néphélium, décrit ci-dessous). Il ressemble à un petit dragon enroulé sur lui-même tel un escargot. Le nom *Azan-gund* est inscrit dessus en runes naines. *Détection de la magie* révèle une légère aura de nécromancie; *identification* explique son fonctionnement.

Quand l'utilisateur souffle dans le sifflet de nuit (ou dans le noir) et alors qu'il se trouve à côté d'une tombe, un cadavre enseveli à ses pieds acquiert un semblant de vie (comme s'il était le sujet du sort *animation des morts*, lancé au niveau 5) et se fraie un chemin jusqu'à la surface (s'il est enterré dans de la terre meuble). Le zombi sert fidèlement son créateur, et ce jusqu'à sa destruction. Le sifflet peut être utilisé une fois par semaine, mais il est impossible d'avoir plus de deux serviteurs zombis en même temps. Les personnages bons risquent de changer d'alignement s'ils utilisent régulièrement cet objet. Tout PJ réussissant un jet de Connaissances (mystères) ou de savoir bardique (DD 15 dans les deux cas) se souvient que des nains des ténèbres ont fabriqué plusieurs sifflets de ce genre pour diverses organisations, il y a bien longtemps de cela.

Niveau de lanceur de sorts: 5. *Conditions:* Création d'objets merveilleux, *animation des morts*, Profession (forgeron), 500 g de néphélium. *Prix de vente:* 3000 po. *Poids:* 500 g.

Fracasseuse. Si son possesseur n'a pas le don Destruction d'arme, Fracasseuse fonctionne uniquement comme une *épée longue* +1. Dans le cas contraire, l'épée confère un bonus de +4 au jet d'attaque opposé réalisé pour déterminer si le personnage parvient à toucher l'arme ou le bouclier de son adversaire (ce bonus inclut l'enchantement de +1). Si l'attaque est réussie, Fracasseuse inflige 1d8+4 points de dégâts (plus l'éventuel bonus de Force de son utilisateur) à l'arme ou au bouclier touché (la solidité de ce dernier est prise en compte normalement). Fracasseuse peut endommager les armes et boucliers magiques dont le bonus est inférieur ou égal à +4.

Niveau de lanceur de sorts: 13. *Conditions:* For 13, Création d'armes et armures magiques, Attaque en puissance, Destruction d'arme, *fracassement*. *Prix de vente:* 4315 po. *Coût de création:* 2315 po + 160 PX. *Poids:* 2 kg.

Néphélium. Le néphélium est un métal extrêmement rare, qui ne se trouve que dans les endroits où la concentration de magie est très importante. Il possède toutes les propriétés du fer, si ce n'est qu'il est transparent. Il n'ajoute en rien à la solidité des alliages qu'il permet de concevoir, mais il transmet sa transparence à l'objet ouvragé. Ainsi, un harnois de néphélium semble taillé dans le verre, tout comme une arme forgée dans le même métal. Il est possible d'ajouter des impuretés minérales (saphir, émeraude ou rubis) à l'alliage, afin d'obtenir des teintes bleues, vertes ou rouges. Le néphélium peut être enchanté comme tout métal ferreux. Armes et armures en néphélium valent 100 fois plus que la normale en raison de la rareté de leur principal constituant.

Nielleux

Les nielleux sont des végétaux malfaisants qui ressemblent à des arbustes noueux de 75 centimètres de haut. Leurs branches dénuées de feuilles s'entrecroisent pour leur donner une forme sinistre et vaguement humanoïde.

Quand ils décident de se planter dans le sol et de rester immobiles, ils ont l'air de petits arbustes ou buissons dégarnis. Ils trouvent leur nourriture dans le sol, mais ont un goût prononcé pour le sang, qui les incite à attaquer tous les êtres vivants.

Les nielleux se reproduisent à partir des pépins des fruits de l'arbre de Gulthias, mais également à partir de leurs racines.

Nielleux: FP 1/3; plante de taille P; DV 1d8+1; pv 5 (moyenne); Init +1 (Dex); VD 6 m; CA 15; Att 2 coups de griffes (+0 corps à corps, 1d2); AS sève toxique; Part vision nocturne, plante, demi-dégâts contre les armes perforantes; AL CM; JS Réf +1, Vig +3, Vol +0; For 8, Dex 13, Con 12, Int 5, Sag 11, Cha 5.



Compétences et dons: Déplacement silencieux +6, Détection +3, Discrétion +6.

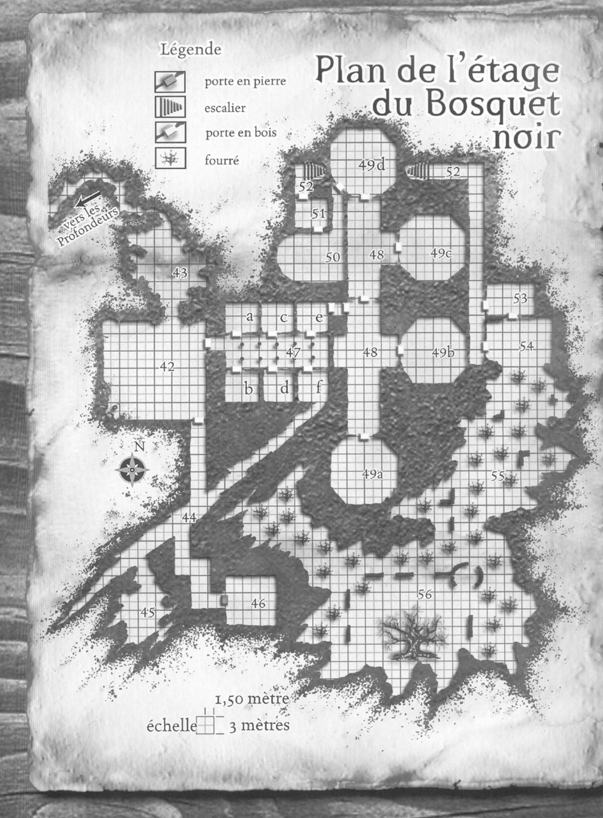
Attaques spéciales: sève toxique : griffes, jet de Vigueur nécessaire (DD 16) pour ne pas subir 1 point de dégâts supplémentaire (aucun effet secondaire).

Particularités: plante : immunisé contre le poison, le sommeil, la paralysie, l'étourdissement, les effets mentaux et la métamorphose; immunisé contre les coups critiques.

Climat/milieu naturel: régions tempérées, souterrains.

Organisation sociale: taillis (3–5) ou bosquet (6–15).

Évolution possible: jusqu'à +3 DV.


Légende
porte en pierre
escalier
porte en bois
fourré
Plan de l'étage du Bosquet noir
vers les Profondeurs
43
42
44
45
46
a
c
e
47
b
d
f
48
48
49a
49b
49c
49d
50
51
52
52
53
54
55
56
N
1,50 mètre
échelle
3 mètres



Un mal ancien couve dans les entrailles de la terre

Pourquoi n'importe quelle personne saine d'esprit emprunterait-elle la vieille route aux pavés fissurés ? La forteresse vers laquelle elle menait, la forteresse qui assombrissait cette route de son inquiétante silhouette n'est plus car certains murmurent que la terre elle-même l'a engloutie il y à bien longtemps. D'ailleurs quatre aventuriers décidés à dévoiler la vérité ont voulu prendre ce périlleux chemin, depuis personne ne les a revus.

La Citadelle des ténèbres est une aventure indépendante pour le jeu DUNGEONS & DRAGONS. Cette aventure créée avec soin, est conçue pour représenter un défi pour un groupe de personnages du niveau 1. Ceux-ci devront suivre le chemin menant à un mystérieux donjon où le mal a enraciné son emprise jusqu'à créer un arbre terrifiant à la sombre engeance.



Pour pouvoir utiliser cette aventure, le maître du donjon a également besoin du *Manuel des Joueurs*, du *Guide du Maître* et du *Manuel des Monstres*.

d20 system



Prix : 9,95 €
ISBN : 2-84785-020-1
Réf. DF11640



Pour personnages de niveau 1

Venez nous rendre visite sur Internet: www.asmodee.com

